STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

SHADOW TACTICS BLADES OF THE SHOGUN

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2018. 07.

18007

9 771217 638003

1995 Ft - 6,99 EUR

E3 2018

Beszámoló 38 oldalon!

Részletes bemutató

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Az ókori Egyiptomot a hellén hősök legendás korszakára cseréli az Assassin's Creed-sorozat. De vajon miként válhatunk héroszokká?

Exkluzív beszámoló és interjú

METRO EXODUS

Elsők között próbálhattuk ki a Metro-sorozat legújabb részét, amely ezúttal a felszínre szólítja a mutánsokkal és sugárzással megvívni kénytelen túlélők csoportját. 6 oldalas előzetes.

COMPUTEX 2018 BESZÁMOLÓ

Lezajlott a legnagyobb nyári tech-kiállítás.

THE CREW 2 TESZT

Megjelent a Ubisoft autós-motoros-hajós-repülős őrülete.

EGY HÉTVÉGE A EURO TRUCK 2 FEJLESZTŐIVEL

A Hungaroringen faggattuk az SCS Software munkatársait.

WH 40K: INQUISITOR - MARTYR TESZT

A magyar NeocoreGames ezúttal a Káoszba száll alá.

WRECKFEST TESZT

Hosszas kálvária után csak elkészült a FlatOut szellemi utódja.

Július 31-től

Keresd az újságosoknál!

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Barta János (JohnBart)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2018/07-es számához steames Shadow Tactics: Blades of the Shogun PC-s játékot csomagoltunk. Részletek a 6-9. oldalakon olvashatók.

2018. JÚLIUS
26 ÉVES A PC GURU, ELTELT MÉG EGY ÉV

Emlékszem, tavaly ilyenkor izgalmas időket éltünk a Gurunál. Akkor ünnepeltük a nyomtatott magazin fennállásának 25. évfordulóját, a jeles alkalomra pedig egy 132 oldalas lapszámot hoztunk tető alá, amiben az elmúlt negyedszázad számtalan jelentős guruja képviseltette magát.

Idén, a 26. születésnap idején persze nem terveztünk semmi extrát, hiszen ez mégsem kerek szám. Nekem azonban így is sokat jelent a július. Egyrészt ilyenkor mindenki az E3 lázában ég, másrészt akaratlanul is eszembe jutnak a tavalyi, jubileumi Guru munkálatai, velük együtt pedig az a rengeteg szép emlék és örömteli pillanat, amit ennek a magazinnak köszönhetek. Kilenc évvel ezelőtt, mikor elkezdtem írni a lapnak, nem gondoltam volna, hogy egy nap a főszerkesztői székből köszönöm meg ezt a sok szépet és jót azoknak az embereknek, akik lehetővé tették mindezt – nektek, olvasóinknak.

Persze mindez csak üres szavak halmaza lenne, ha a Guru ügyeletes csapata nem próbálna mindent megtenni annak érdekében, hogy ezúttal is tartalmas és minőségi lap kerüljön a gamerek keze ügyébe. A már szóba hozott E3 számtalan érdekességet és kipróbálható játékot tartogatott, így első kézből nyílik lehetőségünk beszámolni a jövő év elején megjelenő Metro Exodusról, az ősz nagy sikervárományosaként ünnepelt Battlefield 5-ről, vagy akár a duplaoldalas borítónkat is díszítő Assassin's Creed Odyssey-ről – hogy csak a legnagyobb címeket említsem.

A szemfülesek persze már rá is vághatják, hogy ez nem minden, az E3-on kint volt az új Doom, a Cyberpunk 2077, sőt még a The Elder Scrolls VI-ot is bejelentették. Nos, ebben tökéletesen igazatok van. Hogy akkor ebben a lapszámban miért nem találhatók meg a szóban forgó nagyágyúk? A válasz a tartalom ésszerű eloszlásában keresendő: ha most 1-2-4-akárhány oldalon írnánk azokról a programokról, amikről egyrészt még nem volt egy árva gameplay-felvétel sem, másrészt a PC Guru Online-on mindent megtaláltok a bejelentéseikről, akkor mégis mi maradna pár hónappal későbbre, mikor is ezek a címek a maguk teljes pompájában díszíthetik a Guru oldalait? Na, ugye! Szóval nem felejtettünk el senkit és semmit, épp csak a valóban kitárgyalásra érdemes játékokra fókuszáltunk, amelyek egy részét szerencsére magunk is kipróbálhattuk.

És akkor a tesztekről még nem is esett szó, pedig ott is akad pár izgalmas cím. Elsőnek mindjárt a magyar NeocoreGames extrém hosszú címmel megáldott akció-szerepjátékát, a Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyrt ajánlom figyelmetekbe, amely kapcsán egy interjút is olvashattok a srácokkal, de legalább ennyire fontos darab a The Crew 2, ami a Ubisoft négy évvel ezelőtti autós ámokfutását igyekszik a sokadik hatványra emelni, ezúttal hajókkal, repülőkkel, motorokkal felvértezve.

Szóval azért nagyobb címek is horogra akadtak, ezúttal pedig egy olyan teljes játékot nyújtunk át nektek, ami nemcsak hogy viszonylag frissnek mondható, de a vegyes időjárású nyár rövidke éjszakáit is bőven ki lehet tölteni vele. A Shadow Tactics: Blades of the Shogun egy 2016-os taktikai stratégia a szépemlékű Commandos nyomdokain, ami még most, a Steam nyári leárazása idején is laza 20 eurót kóstál. Kellemes nyarat, jó játékot, és persze, ahogy mindig:

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

AZ E3-ON MEGTUDTUK, HOGY 2020 KÖRNYÉKÉN SZÁMÍTHATUNK AZ ÚJ KONZOLGENERÁCIÓ ELSTARTOLÁSÁRA. BÁR A GRAFIKA EGYRE JOBB ÉS KIDOLGOZOTTABB LESZ, SZERINTETEK MILYEN JÁTÉKMENETI ÚJDONSÁGOK VÁRHATÓK A JÖVŐ HARDVEREINEK JÁTÉKAITÓL?

Chocho
Egyre több grandiózus open world-játék jelenik meg, de ezek még mindig csak díszletként használják a kidolgozott in-game világokat. Én elsősorban azt várom a következő konzolgenerációtól, hogy ezt a szintet megugorva, valóban szimulált városi életet tudjon megjeleníteni, 4K-ban.

Böjti
Talán végre eljön az idő, amikor a gondolatainkkal irányíthatunk mindent. Persze ez gondot jelenthet, ha elmosódik a határ a videojáték és valóság között, mert akkor mindenki az utcákon fog lövöldözni. Szóval maradjuk inkább a realitásnál. Mondjuk egy újabb Call of Duty?

Dreamer
Biztos emlékeztek rá, hogy a Dragon's Dogmában a boss fightok alatt meg lehetett mászni az ellenfeleket. Szeretném, ha ez a mechanika jobban elterjedne és kiegészülne, pláne most, hogy egyre több az olyan franchise, ahol a szörnyek jellege és mérete adja meg a játék velejét.

Peti, a dizájner
Lehetne a hangulatunkhoz optimalizált játékmenet. Hétfőn lazább játék, kevés ellenfél, pénteken pedig csak bossfight, erős ellenfelek. Úgyhogy hétvégére minden játékos higgadtan tudna leülni a gép elé. Ha igen intelligens lenne a játék, akkor vasárnap el sem indulna. Irány a természet!

JohnBart
Jómagam nagyon örülnék neki, ha játszhatnék még majd olyan shooterrel, amelynek az MI-je annyira letaglózna, mint tette azt az Opposing Force bő 20 éve. Ja, és jó lenne, ha 2020 után az „élő, lélegző világ" ígéret is több lenne majd merő, megfáradt közhelynél.

Bate
Kizártnak tartom, hogy az új konzolok bármilyen változást hoznának a játékmenetben. Alap lesz a 4K és a HDR, a két legnagyobb gyártó ráfekszik a 60 fps-re, a Sony tovább tolja a VR-t, a Microsoft meg végre talán elkezd normális exkluzívokat gyártani. Nagy meglepetések itt már nem lesznek.

Gebbbe
Hogy milyen újítások várhatóak, azt megjósolni sem lehet. Amiben én reménykedem, az mindösszesen annyi, hogy a túlzott realitás és szép grafika nem okozza majd a szórakozás vesztét. Elvégre kikapcsolódni szeretnénk majd, nem sokkot kapni egy fárasztó nap után.

Siklara
Mivel grafikától függetlenül lehettem már bennük kenyér (I am Bread), kolbászok pásztora (Stephen's Sausage Roll), sátánpóni (Pony Island), vagy BÁRMI (Everything), a jövőben is az indie játékoktól remélem, hogy játékmenet terén megadják majd a napi áhított agyrém adagomat.

wilson
Remélem beépítenek egy olyan NFC olvasót, amely lehetővé teszi, hogy csak odaérintsem a bankkártyám, és megvehessem a továbbjutás lehetőségét, vagy az éppen aktuális legjobb kosztümöt. De igazából gyakorlati haszna is lenne a digitális vásárlásoknál, ami többször nyűg, mint kellene.

Chris
Egyszerűen nem tudok elképzelni olyan újdonságot, amit még nem láttunk volna, de igény lenne rá. A kontroller is erősen leszabályozza, hogy mit lehet megoldani és mit nem. Szebb grafikára, erősebb hardverre számíthatunk, ahol minden 4K-ban, 60 fps-sel fut majd. De ne legyen igazam!

Tartalom

010

ELŐZETES

METRO EXODUS

A cím már csak részben ragaszkodik majd a sötét alagutakhoz, elvégre a harmadik epizóddal végre a felszínre is kimerészkedhetünk.

054

TESZT

WARHAMMER 40,000: INQUISITOR - MARTYR

Sokat kellett rá várni, de megérte, hiszen végre elkészült a Van Helsing-sorozatért is felelős magyar csapat legújabb, vérrel teli alkotása.

060

TESZT

AGONY

Ki itt belépsz, tényleg hagyj fel minden reménnyel, mert az őrült elméjű stúdió pokoljárása sokkal nagyobb agóniát okoz, mint azt sejtettük.

074

TESZT

JURASSIC WORLD EVOLUTION

Talán nincs senki a Földön, aki ne dúdolná a Jurassic Park klasszikus dallamait az őslények láttán. Örömhír: mellé még stratégiázni is lehet!

ELŐZETES

010 Metro Exodus
014 Metro Exodus interjú
016 Devil May Cry 5
018 Forza Horizon 4
019 Gears 5
020 Rage 2
022 Battlefield 5
024 Jump Force
025 Dead or Alive 6
026 Fallout 76
028 Insurgency: Sandstorm
030 Just Cause 4
031 Maneater
032 Assassin's Creed Odyssey
038 Resident Evil 2
040 Mavericks: Proving Grounds
041 The Last of Us Part 2
042 Anno 1800
044 Tom Clancy's The Division 2
046 Nintendo-túra Frankfurtban

EARLY ACCESS

048 Bless Online
050 Monstrous
051 Mothergunship
052 Memories of Mars

TESZT

054 Warhammer 40,000: Inquisitor - Martyr
060 Agony
062 Unravel Two
063 Lust for Darkness
064 Wreckfest
066 Shaq Fu: A Legend Reborn
067 Super Bomberman R
068 The Crew 2
072 Bus Simulator 18
074 Jurassic World Evolution
076 Total War: Warhammer 2 - The Queen & the Crone
077 Street Fighter 30th Anniversary Collection
078 MXGP Pro
079 MotoGP 18
080 Far Cry 5: Hours of Darkness
082 Warhammer 40,000: Gladius - Relics of War
084 LEGO The Incredibles
086 New Gundam Breaker
087 Mario Tennis Aces

HARDVER

104 Computex 2018
106 Shuttle SZ270R9 teszt
108 Nyári mobilkörkép
110 MSI GE73 Raider RGB 8RF teszt

ROVATOK

088 Mobiljátékok
090 Heroes of the Storm interjú
092 Radar alatt
096 Láthatatlan hősök
100 Euro Truck Simulator 2 a Hungaroringen
102 Mentőöv
112 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 072

BUS SIMULATOR 18

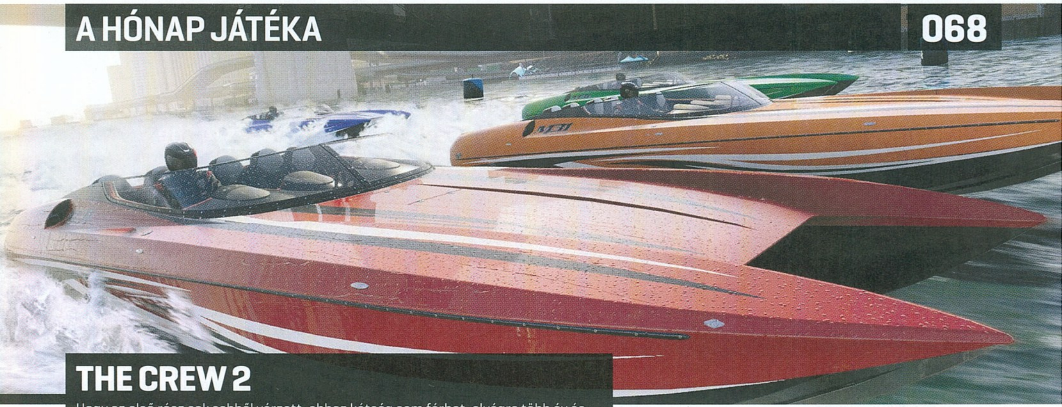
Visszatért a buszvezető játékosok álma, a már nem először komplett menedzsmentet és kampányt kínáló Bus Simulator, ami aktuális epizódjával még egy kicsit emel a minőségen, noha az összes csillagot ezúttal sem sikerült neki levadásznia az égről.

A HÓNAP ELŐZETESE 032

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

A legújabb Assassin's Creed ezúttal sem reformálja meg a műfajt, de az E3-as prezentáció során rengeteg érdekesség és izgalmas apróság derült ki, amik alapján kifejezetten kellemes epizód készülhet a Ubisoftnál. Természetesen veletek is megosztjuk, amit tudunk.

A HÓNAP JÁTÉKA 068



THE CREW 2

Hogy az első rész sok sebből vérzett, ahhoz kétség sem férhet, elvégre több év és rengeteg foltozgatás hozta csak helyre. Ehhez képest a folytatást már a tavalyi gamescomon és az idei béta alatt is nagyon élveztük. De hogy a végleges változatig mennyire sikerült mindent a helyére pakolni, azt tesztünkből tudhatjátok meg!

TELJES JÁTÉK:

3ATOXHCMXMJ30KEK335D

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ezután sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot!

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: RMAXET9W

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2018. augusztus 15-ig érvényes.

ORSZÁGOMAT EGY SZAKÉÉRT

[ÍRTA TENEBRA] **Ha nyár, akkor E3, utána meg jön a hosszú uborkaszezon. Persze a Guru legújabb teljes játéka tartalmassá varázsolja a forró hónapokat, hiszen a Commandos-sorozat nyomában osonó Shadow Tactics: Blades of the Shogun bárkit hosszú időre lebilincselhet.**

Játékújságíróként sajnos nemcsak csupa remekművel találkozunk, sőt, ritka a kritikus jégszívét megolvasztó gyöngyszem, vagy legalábbis roppantmód szórakoztató cím, mellyel nem csak kötelező jelleggel, hanem a teszt megírása után is játszunk. A közelmúltból ilyen volt számomra a Warhammer: Vermintide 2, a Torment: Tides of Numenera, vagy a 2016 végén megjelent Shadow Tactics: Blades of the Shogun. A legendásan nehéz taktikai akciójátékok, azaz a Commandos 1-2, a Desperados: Wanted Dead or Alive, vagy a mérsékeltebb Robin Hood: The Legend of Sherwood nyomdokaiban járó Shadow Tactics még a tesztfázis után is napokra maga elé szegezett, és bizony nagyon szívesen vettem elő, amikor Böjti megkért, hogy ugyan kanyarítsak egy ajánlót az aktuális teljes játékhoz. Igaz, a Guru 2017/01-es számában „csak" 86%-ot adtam a játékra, és a sok, folyamatosan érkező frissítés ellenére is vannak hibái, ám időközben mégis a Shadow Tactics rajongójává váltam. Így állítom, nagyon szerencsésnek érezhetik magukat az olvasók, mert az előttünk álló, játékok szempontjából 1-2 unalmas nyári hónapban egy rendkívül hangulatos, kemény, ám éppen ezért hatalmas sikerélményt okozó taktikai akciójátékkal gyilkolhatják le a szabadidejüket!

A SÓGUN ORGYILKOSAI

Aki követte az idei E3 sajtókonferenciáit, annak bizonyára feltűnhetett, hogy elég sok japános-szamurájos (roninos) játék szerepelt a palettán a Dark Souls alkotóinak új címétől, a Sekiro: Shadows Die Twice-tól a Ghost of Tsushimán át a Nioh 2-ig. A Shadow Tactics úgymond jó felvezető ezekhez a nagyágyúkhoz, mivel a Mimimi Productions taktikai akciójátéka is a középkori Japánban, pontosabban a klasszikus szamurájfilmekből ismerős Edo-korszakban (1603-1868) játszódik. A Tokugava-érának is nevezett bő 250 évben a császár helyett a legfőbb hadvezér, a sógun gyakorolta a tényleges politikai hatalmat, melyhez a szigorú szabályrendszer, a busidó szerint élő japán lovagok, a szamurájok, és a hátulról támadó orgyilkosok, a nindzsák asszisztáltak. Továbbá ehhez a korszakhoz kötődik még egy rakás olyan téma és összetevő, amit sokan csodálnak, így mondjuk, a japán táj, építészet és kultúra, a kabuki és a nő színház, valamint a jellegzetes hangszerek (úgymint a sakuhacsi vagy a kokjú) hipnotikus dallamai.

A Shadow Tactics története is az Edo-periódus politikai intrikáiról szól. Az aktuális sógun egy titokzatos Kagesama nevű hadúr fejére pályázik. Kagesama ugyanis lázadásokat szít országszerte, ami veszélyezteti a sógunátus stabilitását. Az uralkodó jobbkeze Mugen, a szamuráj, aki a rebellis vezér felkutatása

ADATOK

KIADÓ
Daedalic Entertainment

FEJLESZTŐ
Mimimi Productions

MŰFAJ
taktikai akciójáték

INFO

A Shadow Tactics: Blades of the Shogun 2016. december 6-án jelent meg PC-re, később konzolokra. Steamen 39,99 euróba (kb. 12 900 forintba) kerül.

GÉPIGÉNY

Intel i3 2nd-Generation 2,5 GHz CPU, 4 GB RAM, 1 GB DX10 VGA, 13 GB szabad hely.

A nyomda felett egy rivális banda vette át az uralmat, így Tenebra nindzsáinak alaposan ki kell tenniük magukért, ha el akarják vinni a legújabb Gurut.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

Nyáron őszies viharok és télies hóesés? Ugyan már, a globális felmelegedés nem létezik, a gyilkosokat pedig a videojáték teszi agresszívvá!

Nem véletlen, hogy a Shadow Tactics Steamen még mindig tartja az árát, elvégre simán bele lehet ölni 30-60 igen tartalmas órát.

érdekében kénytelen egy lopakodásra és óvatos behatolásra specializálódott különítményt verbuválni, melyet egy nindzsa (Hayato), egy tolvaj (Yuki), egy kém (Aiko) és egy mesterlövész (Takuma) alkot. A sztori fordulatos, de nem tartogat sok meglepetést, leszámítva egy meghökkentő csavart, amely az egyik általunk irányított hőshöz kötődik. Ám a Shadow Tacticsnak nem is a történet a legerősebb része, inkább a szerethető karakterekkel és a gyönyörű középkori Japánnal varázsol el. Kedvencemmé vált a karikaturisztikus módon patetikus Mugen, vagy a mindenkit cinikusan leoktató falábú öreg Takuma, de a korábbi tesztemben elmarasztalt Yukit és Aikót is sikerült megkedvelnem. És amúgy a grafika meglepően szép, csak zoomolásnál tűnik fel, hogy izometrikus taktikai játékról van szó. Cserébe persze mindent maximumra tolva a Shadow Tactics alaposan megtúráztatja, sőt, túl is hevítheti processzorunkat, úgyhogy vigyázzunk a nyári hőségben! A zene viszont csont nélkül zseniális, Filippo Beck Peccoz zeneszerző annyira jó munkát végzett, hogy önmagában is simán hallgathatók a tradicionális japán dallamokat és az epikus filmzenéket idéző muzsikák.

KARDCSAPÁS HELYETT OSONÁS

Persze a Shadow Tacticsban a japán kultúra és az intrikákkal teli történet csak egy körítés az izgalmas, összetett és bizony már a kezdetektől fogva nehéz küldetésekhez. Misszióból összesen 13 található a játékban, azonban ez a szám ne tévesszen meg senkit, mert legfeljebb csak a Commandos-veteránok fognak lenyomni 30-40 perc alatt egy pályát, a többiek megizzadnak a Shadow Tacticsszal. Ráadásul a három nehézségi szinten túl különböző kihívások is várnak ránk, melyek amúgy olykor igencsak hajmeresztőek (12 perces speedrun, ölés nélkül letudni egy megbízást stb.). A Mimimi taktikai akciójátékába könnyű fokozaton is simán bele lehet tolni 20-30 órát, azonban a mazochista maximalisták még ugyanennyit rászánhatnak az összes, kihívásokért elnyerhető jelvény beszerzése végett. Kisebb hibája a programnak, hogy olykor azért tűnik pokolian nehéznek, mert nem a fejlesztők logikája szerint cselekszünk. Megijedni persze nem kell, mert minden feladat megoldására van minimum három alternatívánk, de tény, hogy az egyik a legtöbbször sokkal könnyebb az összes többinél.

A missziók között egyébként vannak átfedések, azaz többször is be kell törni egy jól őrzött területre, hogy elraboljunk vagy meggyilkoljunk valakit, de azért összességében minden pálya remekül kidolgozott, és egyedi élményt nyújt. Emlékezetes a tizedik küldetés, amelyben egy börtönből kell megszökni ingben-gatyában, lassan visszalopkodva a felszerelésünket. De irtó kreatív az a misszió is, amelyben egy áruló gazembert kell elkülöníteni a testőreitől, hogy elrabolhassuk őt. Ez utóbbi pályán játszva a Hitman-játékok legjobb pillanatai ötlöttek fel bennem.

NINDZSÁK!

Apropó, Hitman-játékok: a Commandos-szerű taktikai és a Hitmanhez hasonló lopakodós programok lényege az, hogy memorizáljuk az ellenfelek útvonalát. A Shadow Tactics esetében ezt a rendszert azzal bolondították meg, hogy egyfelől az ellenfelek már nemcsak látnak, hanem hallanak is, így nagyon figyelni kell, hogy pl. ne egy őrjárat közelében vonszoljunk hullákat. Másrészt a fegyvertelen NPC-kkel is számolnunk kell, akik lebukás esetén kíméletlenül beköpnek minket. A játék vége felé, az igazán izzasztó pályákon néha már nagyon ki lesz centizve, merre, mikor haladhatunk tovább. A jó időzítést segíti ekkor a Shadow Mode, amelybe belépve parancsokat adhatunk ki nindzsáinknak, akik ezeket csak egy másik gomb lenyomását követően hajtják végre. Nagyon fontos, hogy a hősök összedolgozzanak: a mesterlövész Takumával lelövünk valakit, aki pedig erre felfigyelt, az belesétál Yuki csapdájába, míg a többieket lekötjük a szexi Aikóval vagy Mugen szakéjával, és ha még valaki gyanút fogna, abba Hayato dobja bele a surikenjét. Tehát mindenki másban erős, és más-más célokra alkalmas, nemcsak a harcban, hanem a felderítésben is, mivel a fürge Yuki, Aiko vagy Hayato nemcsak a háztetőkön képes surranni, de a víztől sem riad vissza, így hármójukkal (a játék nehézségéhez mérten) könnyűszerrel megkerülhetünk veszélyesnek vélt objektumokat. De a karakterekre részletesebben is kitérünk a következő két oldalon, a játékhoz kapcsolódó tippcsokorban!

Lényeg a lényeg: a Shadow Tactics esetében félredobom a katanát, leteszem a páncélt, és fittyet hányok a kritikusok busidójára. A lopakodós taktikai akciójátékok nagy rajongójaként ajánlom nektek ezt a remek hangulatú, összetett címet, mely méltó utódja a Commandos 1-2-nek és az első Desperadosnak is!

TIPPEK, TRÜKKÖK

Így neveld a szamurájod!

ÚTMUTATÓ A Shadow Tactics: Blades of the Shogunhoz

[ÍRTA TENEBRA] **A középkori japán jellegzetes vitézeit, a szamurájokat szigorú normarendszer, a busidó kötötte, mely többek között előírta a hűbérúr feltétlen szolgálatát, a vasfegyelmet, az uralkodást az érzelmeken, és természetesen a vereséget nem, csupán a becsületbeli öngyilkosságot tartotta elfogadhatónak. Hogy a Commandos- vagy Desperados-szűz olvasók is elboldoguljanak, és ne kövessenek el idő előtt harakirit a Shadow Tactics nehézsége miatt, összeállítottuk a Guru saját busidóját a játékhoz.**

DÖGÖS ÖTÖS

A Shadow Tacticshoz hasonló játékok nagy előnye és hátránya is, hogy egyszerre több hőst irányítunk. Nagyon fontos, hogy az éppen tétlen karaktereket bokrokba vagy épületbelsőkbe rejtsük el, mert elég egy óvatlan pillantás, és elszabadul a pokol. Ugyanez egyébként igaz az ellenfelek holttesteire is, azokat is érdemes eltüntetni vagy a mélybe dobni, hogy ne keltsék fel a figyelmet. Továbbá azért van a Shadow Mode, illetve a sokféle készség, hogy ezeket használjuk és összehangoljuk. Bár az előző oldalakon Mugent neveztem a csapat vezetőjének, azonban a kvázi főszereplő mégis Hayato, a nindzsa, aki rendkívül jó az osonásban, dobócsillagával csendben, viszonylag kis zajjal képes kiiktatni az ellenséget, és egy darab kővel ideiglenesen eltereli annak figyelmét. Hozzá hasonlóan jó a lopakodásban Yuki, aki kisebb tőrével lassabb, így vele a gyorsan ölő csapdát és a csalogató furulyát kombinálva érdemes haladni. Kémről lévén szó Aiko is jól érzi magát az árnyak világában, de ő már beveti női csáberejét, és álruhában szabadon közlekedve igen közel férkőzhet az ellenséghez, akit parfümével megvakíthat, vagy hajtűjével torkon szúrhat.

Takuma a mesterlövészpuska specialistája, ami jól jön az olyan pályákon, melyeken dúl a háború vagy nagyobb távolság van riválisaink között, egyébként nem érdemes vele ész nélkül lövöldözni, főleg, hogy alig találunk lőszert. Ha csendesen akarunk akciózni Takumával, használjuk Kumát, az öreg mosómedvéjét, aki eltereli az ellenség figyelmét. Ilyenkor kellene rádobni az áldozatra a kábító gázt, Takuma másik specialitását (van gránátja is, de az értelemszerűen nagyobbat szól), de működőképes az is, ha valamelyik osonós hőssel hátulról megöljük az illetőt, miközben az aranyos Kumát figyeli. Az előbb említett négy karakter közös hátránya, hogy viszonylag kevés az életerejük, így hatványozottan vigyázni kell rájuk, nehogy lebukjanak. Ellenben Mugen rendkívül szívós, és egyszerre több ellenfelet is le tud vágni. Csábításra ő is képes a szakéjával, ám vigyázzunk, mert ha ezt az ellenség felveszi, és mi nem öljük meg, akkor bizony nála marad! Pisztolya egyébként minden karakternek van, de Mugené a legerősebb, ez átüti az ellenséges szamurájok páncélját is. Kár, hogy kevés hozzá a lőszer, így takarékoskodjunk: csak azokat öljük meg, akik tényleg az utunkban állnak!

A SZAMURÁJ ÚTJÁNAK KEZDETE

Fontos, hogy minden küldetésnek van egy határozott célja, melynek eléréséhez nem kell minden ellenfelet likvidálni. Vannak, akiket ki lehet kerülni, és ha megnyomjuk a 'H' betűt, akkor látszik, milyen objektumokkal lehetséges interakcióba

A Shadow Tactics nem az a fajta játék, aminél poénból vannak az eltérő képességű hősök. Itt bizony használni is kell az egyedi tulajdonságokat.

lépni. Léteznek ugyanis rejtett útvonalak, melyeket egy-egy titkos kapcsolóval aktiválhatunk, de vannak kiszögellések, melyeken az akadályokat lőfegyverrel szétrombolhatjuk, így nindzsáink kampóikkal felkapaszkodhatnak a magasabb platformra.

Érdemes továbbá észben tartani, hogy a különféle ellenféltípusok különböző módon reagálnak harcosainkra vagy csalijaikra. Az átlagos katonák minden lábnyomnak és hangnak utánajárnak, így könnyebb is tőrbe csalni őket. Nagyobb fejtörést okoznak a szalmakalaposok, akik ellenállnak a szaké vagy a furulyahang kísértésének. Őket a civilbe öltözött Aikóval érdemes lefoglalni, és ezután hátba támadni.
A legkeményebb ellenfelek a szamurájok, akik egyfelől a busidó miatt Aikót is gyorsan kardélre hányják, és nem átvitt értelemben, másfelől pedig igen szívósak, ezért kizárólag trükkökkel lehet őket megölni. Szamurájok ellen jó taktika, ha meglőjük őket nindzsáink pisztolyával, majd míg kábult a kemény legény, átsegítjük őt a másvilágra. De ha Mugen kéznél van, akár egy lövéssel is kivégezhetjük a szamurájokat a nagydarab harcos jókora kézi ágyújával.

Mindegyik ellenfélre igaz, hogy csak bizonyos távolságon belül látnak és hallanak, sőt van egy sávja a látóterüknek, amit a program szaggatott ívekkel jelez. Ha hőseinkkel guggolva közlekedünk, és még ebben a szaggatott sávban maradunk, nem feltétlenül vesznek észre minket az őrök. Jóllehet, két kivétel azért akad: ha túl nagy a fény, vagy fáklya van náluk, illetve ha hóban lépkedünk, ugyanis lábnyomaink azonnal gyanút keltenek. Ezzel összefüggésben érdemes a holttesteket inkább Yukival vagy Aikóval hurcoltatni, mivel a lányok lapulva vonszolják az elhullott tetemeket, így őket kisebb valószínűséggel szúrják ki, mint a két hullával állva cipekedő Mugent.

A fegyveresek mellett a civilekkel is számolnunk kell, hacsak nem baráti egységekről van szó (vannak ilyenek, de ők a ritkábbak). A fegyvertelen NPC-k ugyanis a katonákhoz hasonlóan gyanút fognak, ha meglátnak, és szaladnak jelenteni a legközelebbi őrnek. Ezért bizony nagyon ajánlom, hogy vágjuk le a civileket is! Vannak játékok, melyek büntetik az ilyesmit (például a Desperadosban véget ért a móka, ha lepuffantottuk a tisztes városlakókat), de a Shadow Tactics nem ilyen. Elvégre lázadókról van szó, és mi vagyunk a törvény!

A SÓGUN MEGBÍZÁSAI

Van néhány fifikás küldetés, amelyekkel meg lehet szenvedni, ha nem jövünk rá, mit kellene csinálni bennük. Így most ezekhez is nyújtunk némi segítséget.

Az egyik rafinált pálya a tizedik, börtönös misszió, melynek során megválaszthatjuk, kivel szökünk meg először. Mivel itt elvették a hősök fegyvereit, ezért az elsődleges feladat az legyen, hogy visszaszerezzük azokat, mert egyébként csak leütni tudjuk az ellent, megölni nem (és sajnos ebben a játékban nincs lehetőség megkötözni a kábult rosszarcokat). Nagyon megkönnyítjük a dolgunkat, ha nem a kardnélküli Hayatóval próbáljuk meg kiszabadítani Yukit és Takumát, hanem Takumával visszahívjuk Kumát, akinél hogy, hogy nem, van pár darab töltény!

Persze a lőszert ne az őrökre pazaroljuk, hanem lőjük ki Yuki ketrecét, aki így pont egy bokorba zuhan, és az ő kiskése az egyik közelben levő szamurájnál található. Ezért ha visszaszerezzük a tolvajlány vágószerszámát, sokkal könnyebben fogunk boldogulni! Hasonló okokból szívatós az azt követő pálya is, ahol egy vezetőt kell elkülöníteni a testőreitől egy szigorúan őrzött fürdőben. Pedig a megoldás amúgy kézenfekvő: kicsit felforraljuk a vezér fürdővizét, aki ennek hatására leszalad a partra, hogy lehűtse magát. Ekkor cselekedjünk: várjuk meg a parton, üssük le, majd raboljuk el a gazembert!

Sajnos ki kell térnünk arra is, hogy a Shadow Tactics technikai szempontból még a sok javítás ellenére is problémákkal küzd. Ezek közül a legfontosabb és kikerülhetetlen probléma, hogy a patchek érkezésével a mentett állásaink rendre használhatatlanokká válnak.

Ezért a készítők azt javasolják, hogy Steamen a Shadow Tactics jellemzőinél válasszuk ki a béta fület, és ott jelöljünk ki egy korábbi, stabil verziót. Nálam ez mondjuk, nem oldotta meg a gondot, sőt újra kellett telepítenem a játékot, de a fórumokat átböngészve vannak, akiknél működött. Szóval hátha, egy próbát megér.

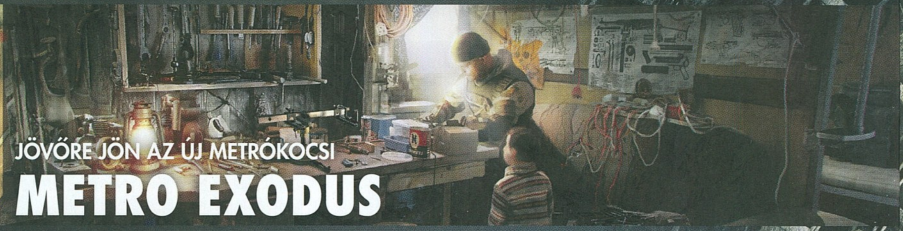
Osonás, csábítás. Ebben a játékban mindig lesben áll a halál. Hogy ez rád is jellemző legyen, érdemes elolvasni tippeinket is.

Továbbá jellegzetes hiba, amelyre szintén sokan panaszkodnak, hogy 20-30 perc játék után nem csak a Shadow Tactics, de az egész rendszer összeomlik, a gép újraindul. Velem kétszer történt ilyen a legújabb javítás óta, és azt tapasztaltam, illetve mértem diagnosztikai szoftverekkel, hogy valami miatt az ajánlott rendszerkövetelményt jócskán megugró gépem processzora túlmelegszik a Mimimi játéka közben.

A fejlesztők azt javasolták, hogy ha hasonlót tapasztalunk, akkor a vertical syncet vegyük vissza Unlockedról 60 vagy 30 fps-re, mert a Shadow Tactics túlpörgeti a CPU-t. Szerencsére ez nálam is megoldotta a gondot, ám a konfigurációk változatossága miatt természetes, hogy vannak, akik továbbra is tapasztalják az összeomlásokat. Nekik tanácsolom, hogy hozzanak nyugodtan kompromisszumokat a grafikai beállítások terén, mert a játék amúgy jól skálázható, és a látvány nem romlik jelentősen, ha néhány jellemzőt alacsonyabbra állítunk.

És végül egy játékélményt színesítő tipp: távol-keleti témájú játékról lévén szó a Shadow Tactics alkotói teljes japán szinkront is készítettek a programhoz, így a maximális beleélés kedvéért érdemes a Mimimi művét japán hanggal és angol felirattal játszani. Persze akit idegesít ez a nyelv, az ne tegyen ilyet, ám én imádom, így zene volt füleimnek, mikor Mugen anekdotázott, vagy Takuma osztotta az észt.

E3 2018



JÖVŐRE JÖN AZ ÚJ METRÓKOCSI

METRO EXODUS

[ÍRTA CHOCHO] **A föld alá szorult emberiség utolsó mentsvára a romokban heverő orosz vidék, amely viszont a sugárzásnál és a mutánsoknál is sokkal nagyobb veszélyt rejteget: további túlélőket. Az Exodust elsők között próbálhattuk ki Londonban, még mielőtt az E3-ra egyáltalán kivitték volna a játékot.**

Kiadó: Deep Silver **Fejlesztő:** 4A Games **Műfaj:** akció **Megjelenés:** 2019.02.22.

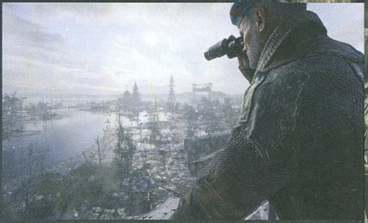
Nehéz megmondani, miért örvendenek akkora népszerűségnek errefelé az orosz és ukrán szocreál romok között játszódó programok, ezen belül is azok, amelyek valamiféle posztapokaliptikus környezetbe helyezik a betontömbökkel és sűrű erdőkkel szegélyezett tájat. Talán Magyarország sokévtizedes szocialista-kommunista-bolsevista berendezkedése a ludas, vagy esetleg a rá jellemző képi világ: az átkos negyven éve alatt itthon is megszaporodtak a keleti mintára épített lakótelepek és iparvárosok, az ismerős környezetben pedig otthonosabban mozgunk, mint mondjuk egy amerikai kertváros romjai között. Akárhogy is, a S.T.A.L.K.E.R.-sorozat és az abból nőtt vadhajtások hazai sikere vitathatatlan, és hát jómagam is odavagyok a borongós ruszki dallamok és sorsok videojátékos ábrázolásáért. Ezért is voltam nagyon boldog, amikor a hazai forgalmazó Magnew-nak hála kiutazhattam a Metro Exodus első sajtóeseményére, ahol pár kiválasztott között próbálhattam ki a sci-fi regényszéria gyökereiből burjánzott, minden eddigi Metro-felvonásnál többet ígérő Exodust.

A Metro Exodus ötvözni készül a narratíva vezérelte játékmenetet a szabadon bejárható területek nyújtott szabadsággal, felfedezéssel.

IRÁNY A FELSZÍN!

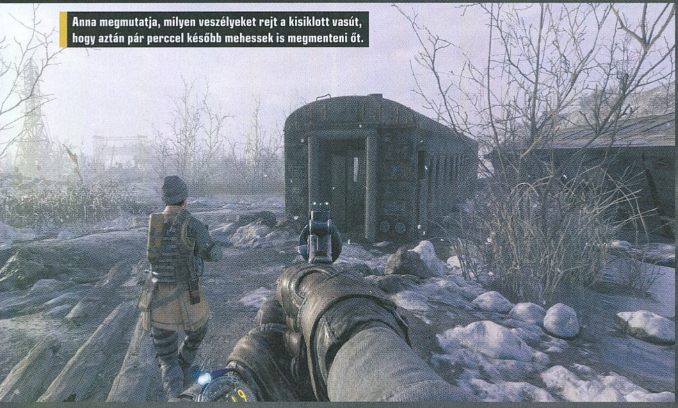
Akik nem játszottak a korábbi Metrókkal, azoknak röviden összefoglalom, miről is van szó. Az ukrán 4A Games alkotásai olyan FPS-lopakodós hibridek, amelyek egy ismeretlen összeomlás utáni Oroszországban játszódnak. A felszínt évtizedekre élhetetlenné tette egy tisztázatlan körülmények között vívott atomháború, így arrafelé nukleáris tél, mutánsok és mindenféle radioaktív anomáliák keserítik meg a hétköznapokat. A kevéske életben maradt szerencsétlen a moszkvai metróban húzta meg magát, ahol sajátos, a modern társadalom elé is tükröt tartó, állomásonként más-más berendezkedéssel működő világban élnek. Vannak bolsevisták, neonácik, banditák, kozmopoliták és még sorolhatnám – az ő életüket és nehézségeiket dolgozza fel Dmitrij Gluhovszkij orosz író regénysorozata, amelyen a játékszéria is alapul.

Az eddig kiadott Metro 2033 és Metro: Last Light lineáris felépítésű akciójátékok voltak, komoly mondanivalóval és brutális kihívással, no meg pár kellemetlen hibával, amikről később még lesz szó. Igen ám, de a pályáról pályára haladó hősök ideje lejárt, manapság boldog-boldogtalan nyílt világú programot tervez, emiatt pedig a vásárlói szokások is megváltoztak, hiszen a teljesen lineáris alkotások egyre nehezebben kapják meg a tripla-A jelzőt. Ennek megfelelően a 4A Games is új útra tévedt, igaz, a derék ukránok ezúttal is sajátosan értelmezik az open world mechanikát: a Metro Exodusban egymás után felfedezhető térképeket kapunk, amiken egy viszonylag mereven strukturált történetet mesélnek el a fejlesztők. Vissza tehát nem fordulhatunk az orosz pusztaságon, amíg viszont az adott pályán időzünk, számtalan opcionális feladatot teljesíthetünk, és kiélhetjük a nyílt világú játékokban megszokott felfedezési vágyat is.



HAJJAJ, FEKETE VONAT

Bizony, történetünk szerint az orosz túlélők elhagyják a metróhálózatot, hogy egyrészt kiderítsék, mi okozta a világ látszólag teljes pusztulását, másrészt pedig újra meghódítsák az orosz vidéket. Mint az hamarosan kiderül, a felszín egyáltalán nem lakatlan, és nagyon sok helyen még csak nem is radioaktív; ennek megfelelően a metrólakók egy teljesen új társadalomban találják magukat, ahol a vallási őrültektől kezdve a minden eddiginél nagyobb mutánsokon át a megújult természet ismeretlen erőiig mindennel meg kell küzdeniük útjuk során. Zarándoklatuk bázisa ezúttal az Auróra nevű, régi szovjet gőzmozdony, amit kisebb módosítások árán sikerül is működésre bírni. Az Auróra funkcionál tehát az egyedüli biztos pontként, a fontosabb küldetéseket itt vehetjük fel, és innét is indulunk útnak a következő megálló felé. Mindegyik állomás egy nagyobb, szabad világ, rajta sok-sok felfedeznivalóval, a küldetések sorrendje pedig jórészt



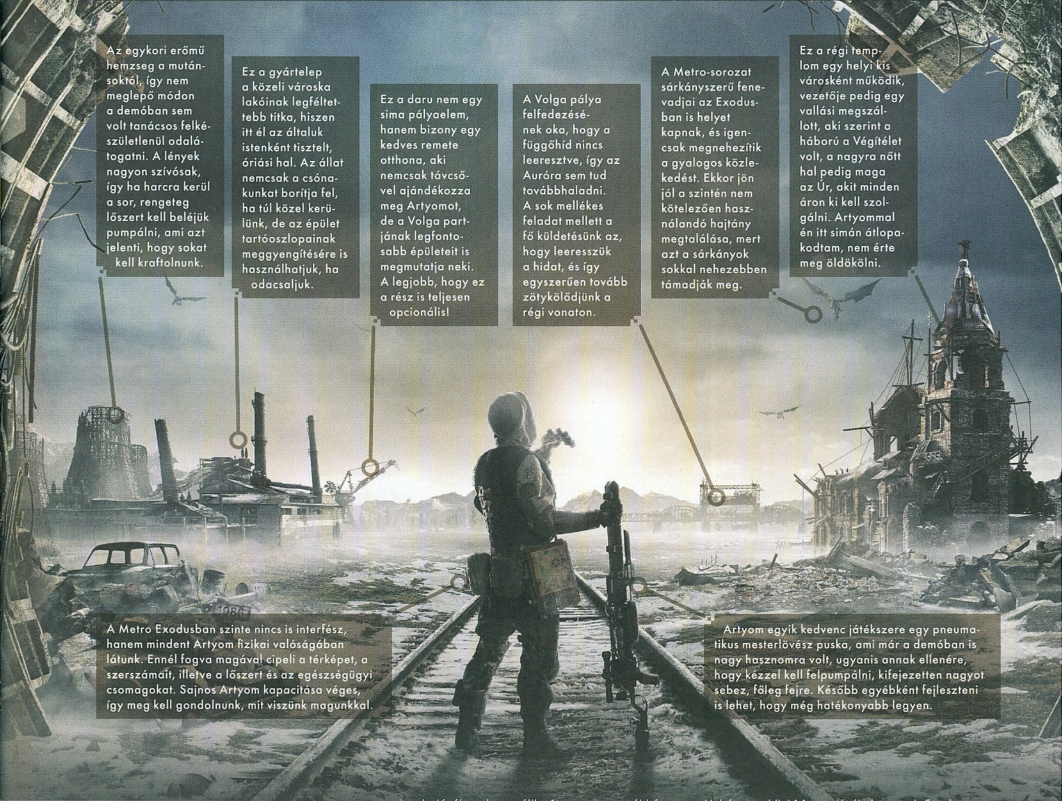
Anna megmutatja, milyen veszélyeket rejt a kisiklott vasút, hogy aztán pár perccel később mehessek is megmenteni őt.

LÉNYEK AZ ESŐBEN

A Metro Exodus mutánsait igen érdekesen prezentálja a játék. Nem is igazán szörnyekről van szó, hanem egyszerűen egy módosult környezethez igazodott új faunáról, azaz a lények is inkább mint állatok kapnak helyet a programban. A velük vívott harc sokszor elkeseredett és veszélyes, mi több, az ember nem is igazán érzi jól magát, miközben halomra lövi a lényeket. Ez a fajta megközelítés messze eltér a hasonló témájú játékokban látottól, és akkor még nem is említettük meg, hogy a helyi faluban egy óriási ragadozó halat imádnak istenként a helyi vallási fanatikusok. Kíváncsiak vagyunk, a többi helyszínen mekkora szerep jut majd az élővilágnak.

„ZÚG A VOLGA, HADD ZÚGJON CSAK, AZ A DOLGA!”

Az E3-ra is kivitt demóban a Spring - The Volga című pálya volt kipróbálható, a rajta felfedezhető területek sorrendje azonban csakis a játékosokon múlt. A kiadó által rendelkezésünkre bocsátott képen most megmutatjuk, mely helyszínek számítottak igazán fontosnak a Volga mentén.



rajtunk, játékosokon múlik. A vonaton egyébként a már ismert csapat utazik, hősünk pedig ezúttal is Artyom, aki a sorozat hagyományainak megfelelően nem szól egy árva szót sem – ez mondjuk Annát, a kedves feleségét nem igazán zavarja.

Az általam kipróbált demó is egy ilyen állomást mutatott be. A Spring – The Volga című térkép (ami a nevének megfelelően tavasszal játszódik a Volga folyó mentén) cirka 300 kilométerre van Moszkvától, és a végleges játék egyik korai helyszínének számít – szerintem az első lesz az utazás megkezdésétől számítva, bár ezt senki nem erősítette meg. A demó a fejlesztők szerint cirka 3-4 óra játékidőt foglal magába, én azonban ennyi idő alatt sem értem a végére, mert elkalandoztam a sugárfertőzött vadonban, és egymás után teljesítettem a vezérküldetésektől független feladatokat. Ezek jórészt újabb fegyverekkel, fejlesztésekkel jutalmaztak, na meg olyan cuccokkal, amik nélkül nehéz életben maradni ezen a barátságtalan környéken. Ilyen a gázmaszk gyorsjavításához szükséges ragtapasz, az Artyom légzését segítő szűrő, vagy akár az egészségügyi csomag, amire gyakran rá fogunk fanyalodni.

Habár az eddigi Metro-játékok sem elsősorban a lövöldözésről szóltak, a demót megelőző prezentáción a fejlesztők elmondták, hogy ezúttal fokozottan figyelni kell a lőszerre, még úgy is, hogy a metróalagutak világán túl már nem valutaértékű a skuló. Nos, tapasztalatból mondhatom, hogy a srácok nem ferdítettek, a Metro Exodus egy kegyetlen játék, ahol a harc tényleg csak végső megoldás lehet, a lopakodás és a diplomácia sokkal előbbre való. Utóbbi nem azt jelenti, hogy az Exodus az RPG-k trónjára törne, mindössze a már említett mellékküldetések teljesítése az, ami befolyással van a világ alakulására. Azaz ha mondjuk jó fejek vagyunk és kiszabadítjuk a banditák által elfogott két közeli lakost, az addig ellenséges városka lakói befogadóbbak lesznek, és talán nem lyuggatnak ki bennünket, mihelyst meglátnak. A lövöldözés egyébként is körülményes: az egy dolog, hogy lőszer alig van, ami meg igen, azt jórészt magunknak kell elkészítenünk, de sem a célzás, sem a fegyverek ütőereje nem olyan, hogy jó érzés legyen darálni velük. Az Exodusban minden egyes lövés része az elkeseredett haláltáncnak, amit mindenki, még az ellenfeleink is szívesen elkerülnek – szerencsére lopakodva, közelharci tapasztalattal is érvényesülhetünk, sőt

A Metro-sorozattól eddig idegenek voltak a nyílt területek, örömteli látni, hogy a 4A-nek ezek sem jelentenek akadályt.

még gyilkolnunk sem kell, hisz Artyom ki is ütheti a gyanútlan áldozatokat. Innen nézve tehát a Metro Exodust luxus FPS-nek nevezni. Sokkal jobban illik rá a belső nézetes túlélőjáték, igaz, a műfaj rosszemlékű indie rémálmait jellemző bénaság nélkül.

ÉLETBEN MARADTAK

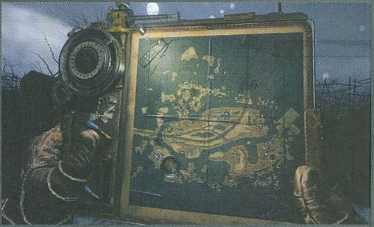
Mert hisz mit is kell tennie Artyomnak ahhoz, hogy épségben elérjen az út végére? Felfedeznie, lopakodnia, kraftolnia és fejlesztenie – utóbbi két elem ugyan nem új a Metro-sorozatban, de néma hősünk ezúttal egy hordozható munkapadot is cipel a hátizsákjában, szóval, ha esik, ha fúj, ő bizony lelkesen kraftolgat az erdők és mezők közepén, míg arra nem jár egy mutáns, hogy megrágcsálja szerencsétlent. Bizony, az idő folyása sosem áll meg, sőt kiemelt szerep jut neki az Exodusban, hiszen a nap folyamatosan körbejár, és mind az éjszakának, mind a nappalnak megvannak a maga pozitív és negatív tulajdonságai. Ha úgy döntünk, hogy szunyálunk egyet az egyik biztonságos helyen, majd hajnalban indulunk portyázni, úgy a mutánsokkal kevésbé gyűlik meg a bajunk, mert azok főleg éjszaka aktívak, ellenben rosszakaróink ilyenkor már talpon vannak. Ha pedig éjjel kezdünk túrába, az állatok okozhatnak ugyan fejfájást, a népek viszont alszanak, és csak pár őrt hagynak ébren, akik persze könnyen leszerelhetők az éj leple alatt. Mindehhez számtalanféle lőszert, robbanószert, csapdát készíthetünk és vethetünk be, növelve a játékmenet változatosságát.

Habár a játékmenet fejlesztései valóban parádésak, a szereplők és az animációk még csiszolásra szorulnak. Persze februárig még van idő.

Ez a korábbi részekből is ismerős lehet, a Metrótól sosem állt távol a játékos kreativitásának díjazása. Ugyanakkor ezúttal úgy sikerült átemelni a korábban teljesen lineáris pályákra fókuszáló akció gördülékenységét és változatosságát, hogy a helyszínek több irányból is megközelíthetők, a küldetéseknek pedig többféle kimenete lehet, melyek a történetet is módosíthatják, elvégre minden döntésünk kihat a végkifejletre. Ez az átmenet az Exodus igazi bravúrja, hiszen a sorozatra jellemző hangulat és megoldások még ezeken a nyitott pályákon is érvényesülni tudnak. Sőt, ki is teljesedhetnek! A demóban például összefutottam egy magányos fickóval, aki évek óta egy ipari daru tetején tengeti napjait. A barátságos remete a kezembe nyomott egy távcsövet, majd szépen elmagyarázta, hogy a pályán látható komplexumokban mit találhatok. Láttam egy romos templomot, egy régi gyárépületet, pár kisiklott vonatot, majd miután befejezte mondókáját, újdonsült barátom megengedte, hogy az ő ágyán hajtsam álomra a fejem – éjjel ébredtem és indultam is portyázni. Na mármost ez a jelenet kiváló expozíciót nyújtott a Metróra mindig is jellemző társadalmi dinamikáknak, és mivel én döntöttem el, melyik helyre indulok, a saját preferenciáim is előtérbe kerülhettek. Az épületcsoportokról elejtett megjegyzései homályos kérdőjelekként materializálódtak Artyom térképén, hogy a helyszínekre érve magamnak kelljen felderítenem a titkokat. Azt beszélik, hogy az egyik vasúti kocsiban egy volt katona teteme található? Na jó, de melyikben? Hát, sok sikert! A Metro-sorozatra jellemző kilátástalanság, valamint a túlélésért vívott küzdelem sosem volt még ennyire életszerű.

METRÓFELÚJÍTÁS

Játékmenetében tehát valóban sokat fejlődött a sorozat, az Exodus az eddigi legtartalmasabb résznek ígérkezik, amely már a fő történetszálát tekintve is kétszer hosszabb lesz a Last Lightnál – és akkor még nem foglalkozunk a mellékküldetésekkel. Mivel a helyszínek megnőttek, járműveket is használhatunk majd. A demóban egy csónakba és egy hajtányba pattanhattunk be, de bizonyára lesznek egyéb szerkentyűk is, a pályák adottságainak megfelelően. Hogy ezek a területek pontosan mekkorák lesznek, és hány térkép várható, azt nem árulták el a készítők. Annyit sikerült megtudnom, hogy a Spring – The Volga egy „közepesen nagy" térkép, azaz lesznek nála kisebbek és nagyobbak is; az előbbieket főleg a történetvezetés miatt kellett beiktatni. Remélem, változatos helyszíneket kapunk majd, és mindegyik olyan kidolgozott lesz, mint a The Volga. A 4A Games saját fejlesztésű motorja döbbenetes részletességre képes, a hó, a mindenféle részecskeeffektek vagy akár az időjárás és a fények, mind kiválóan festenek. A demó Xbox One X-en futott, a prezentációt viszont egy gamer notebookon tartották, szóval volt szerencsém mind a konzolos, mind a PC-s változatot mozgásban látni. Utóbbi sokkal jobban teljesített, a One-on



A Metróra jellemző társadalomkritika az Exodusban is jelen lesz, ez a kedves úr például egy nagy halat hisz az istenének.

FEJLESSZ OKOSAN!

A Metro Exodusban a fegyverek fejlesztése számtalan módon lehetséges: változtathatunk a fegyver mechanikai egységén, a látcsövén, a stabilizátorán, a szupresszorán, de persze nagyobb tárat is szerelhetünk rá, és egyedi skineket is aktiválhatunk hozzá. Alant bemutatunk pár kiemelt moddolási lehetőséget.

PUSKATUS

A puskatus segít elnyelni a lövések erejét, azaz minél jobb darabot kraftolunk, annál pontosabb lesz a fegyverünk. A kép bal alsó sarkában található mutatókkal nyomon követhetjük a fegyver állandóan változó statisztikáit.

MECHANIKA

Egyes fegyverek, mint amilyen a képen látható pneumatikus mesterlövészpuska, egyéni mechanikával rendelkeznek. Ezeket az alkotóelemeket is fejleszthetjük, a példa szerint mondjuk, tovább marad nyomás a puska tartályában.

IRÁNYZÉK

Minden távolsági fegyvernek kell valamilyen látássegítő elem, a Metro Exodus pedig tele van ilyenekkel. A mezei távcsöveken túl felszerelhetünk lézerirányzékot, optikát, sőt akár éjjellátó látcsövet is – minden csak lootolás kérdése.

FESTÉSEK

A fegyverek külseje is testreszabható, aminek ráadásul taktikai szerepe is van. Egy sötét festésű fegyvert nehezebben szúrnak ki az éjszakai járőrök, míg a terepszínű skin a bozótosban segít elrejtőzni. Erre a mesterséges intelligencia is reagál.

LŐSZER

A lőszer ezúttal már nem fizetőeszköz, hanem fontos taktikai elem. Minden ellenfélfajtának megvan a maga gyengéje, így nem árt felkészülten indulni a küldetésekre. A muníciót egyébként elsősorban előállítani fogjuk nem pedig találni.

azért hajlamos volt szaggatni az Exodus, bár a 4K-s felbontás miatt ez aligha meglepő. A demó egyébként egy tartalmilag végleges pályát mutatott, amit a srácok bétaverzióként aposztrofáltak, kiemelve, hogy ez náluk annyit tesz, hogy az optimalizáció és a bugszűrés még hátra van.

Van azonban néhány eleme a játéknak, ami már a vele eltöltött pár óra során sem nyerte el a tetszésemet. Az egyik a karaktermodellek jóindulattal is csak közepes animációja. A végtagmozgások rendben vannak, de az arcok például teljesen sterilek, a szereplők még csak rá sem néznek a játékosra, pedig ezt már a 14 évvel ezelőtti Half-Life 2-ben is örömmel vettük. Ez még nem lenne baj, ha nem beszélnének állandóan, de folyamatosan jár a szájuk, és mivel a mondókájuk közepén is faképnél hagyhatjuk őket, előfordulhat, hogy lemaradunk pár hasznos információról. Én egy ilyen sietősebb pillanat miatt kellett, hogy újrakezdjem a demót, mert nem hallottam, Anna pontosan melyik vágányról beszél, a főküldetést jelző X pedig egyszerűen nem jelent meg a térképen, márt hát Artyom ugye nem hallotta a beszélgetést – ejnye. Ennél is bosszantóbb viszont az angolul is irritáló orosz akcentus, illetve hogy a szereplők jelleme mintha csak a múlt század végéről tévedt volna 2018-ba. Ha már szóba került Anna, Artyom hitvese az egy szót sem szóló férjének először a bátorságát, majd hősiességét dicséri, később kifejezi aggodalmát a küldetés és a jövő iránt, majd, noha egy tábornok lányáról van szó, simán eltűnik, hogy aztán Artyomnak kelljen megmentenie a természetesen magatehetetlenül fetrengő fiatal nőt. És ha már női karakterek, találkoztam a demóban egy szintén védelemre szoruló anyukával és a lányával, akik természetesen semmire sem mentek volna a hős orosz atyafiak nélkül – akik meg mind szőrösek, részegesek, nagyszájúak, de aranyszívűek. Ehem... távol álljon tőlem a társadalmi felelősségvállalás, de 2018-ban tényleg ezt jelenti a komoly történet, ami ráadásul narratív szempontból is befolyással van a játékmenetre, elvégre ennek levezénylése miatt nem lett teljesen open world a Metro Exodus? Bízom benne, hogy nem, mert a játékot egyébként ugyanaz a Dmitrij Gluhovszkij jegyzi, aki a regényeket is.

KISIKLOTT SZERELVÉNY?

Erről egyébként szerettem volna az írót is megkérdezni, de a helyi PR ügyetlenkedéséből kifolyólag hiába vártam egy újabb időpontra, végül Gluhovszkij megszólaltatása nélkül kellett visszaülnöm a repülőgépre. Mindennek ellenére

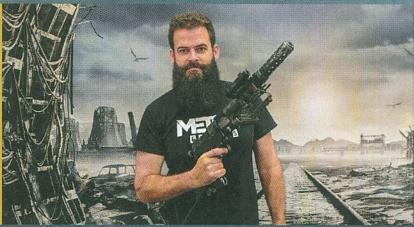
azt kell mondanom, a sorozat és a kelet-európai posztapokaliptikus helyszínek szerelmeseként is elégedett vagyok a Metro Exodus irányvonalával. Noha a történet és a karakterek hagynak maguk után kívánnivalót (most komolyan, csendes a főszereplő, mert a csapat szerint így „jobban beleéljük magunkat Artyom bőrébe", mindez 2018-ban? Ne már!), a játékmenet átültetése a kvázi nyílt világba, amely egymás után következő, külön-külön felfedezhető térképeket jelent, nos, ez több, mint örömteli mutatvány. A 4A láthatóan a sorozat nyújtotta játékélmény következő szintre emelését tűzte ki célul, és úgy tűnik, tudják, mit csinálnak – bárcsak minden folytatás ennyire innovatívan közelítené meg a következő felvonásban rejlő lehetőségeket!

AZ ÚJ MUTÁNSOK

A Metro Exodus demója egy eddig ismeretlen mutánst is bemutatott: a jobb oldali képen látható, emberszerű lény mintha csak a S.T.A.L.K.E.R.-ből lépett volna elő! Ezek a rémek a panelházak romjai között élnek, a sötétet preferálják, és bár elő ritkán merészkednek, amennyiben emberbe akadnak, azonnal rátámadnak. És ahol egyet találunk, ott lesznek még többen is, szóval érdemes menekülőre fogni a dolgot. Vagy ami még jobb, mögéjük lopózva, csendben végezni velük! Érdekesség, hogy a mérges gázok és egyéb környezeti hatások nem különösebben zavarják a mutánsokat.

E3 2018

INTERJÚ JON BLOCH-KAL, A 4A GAMES EXECUTIVE PRODUCERÉVEL



[ÍRTA CHOCHO] **Londonban nemcsak a játékot volt lehetőségem kipróbálni, hanem a Metro Exodus fejlesztését igazgató John Bloch-kal is beszélgethettem, aki azon túl, hogy egy roppant kedves, óriási szakállat növesztett fickó, régi motoros is a szakmában, hiszen a 4A Games előtt a THQ-nál és a Turtle Rock Studiosnál is dolgozott; utóbbinál pont a szebb napokat megélt Evolve-on.**

Az első kérdésem a csónakkal kapcsolatos, amiről le sem tudtam venni a szemem. Elég nagy területet lehet behajózni vele. Várhatunk másfajta járműveket is az egyes területeken?

Igen. Elég sokféle lehetőségünk volt a játékos mozgásának elősegítésére, de szerettük volna, ha a módszereink passzolnak a környezethez és az élményhez. Hogy ne csak azért legyenek ott a járművek, mert éppen úgy esett, hogy oda tettük őket, hanem hogy valóban támogassák az élményt. Ezen a pályán egyébként van még egy jármű, egy hajtány, amit később használhatsz, ha eljutsz oda.

Igen, azt megtaláltam.

Na, ugye, szóval többféle lehetőség van a mozgásra, és nagyon szerettük volna, ha ezek passzolnak a környezethez. Itt ugye sok a víz, így van egy csónakunk. Ugyanakkor a csónak használatának megvannak a maga előnyei és hátrányai. Vannak élőlények a vízben, amiket el kell kerülni.

Említettétek, hogy nem ez a játék legnagyobb területe, és hogy várhatunk nagyobb pályákat is. Mekkora a legnagyobb térkép a demóban bemutatotthoz viszonyítva?

Méretben általában hasonlóak. A legnagyobb persze sokkal nagyobb alapterületű ennél, de úgy gondolom, hogy a belső tartalom jóval fontosabb tényező. Hogy mit is csinálhatsz az adott pályákon! Nagyon sok időt tölthetsz el felfedezéssel, a hangulat és a történet befogadásával, amely elemek fontos részei ennek a fikciónak. Ki él most itt? Ki élt itt korábban? Ki halt meg itt? Hogyan halt meg, és mit csinált itt régen? Ezek a kérdések azok, amik gazdagabbá teszik a világot, és amit mindig igyekeztünk előtérbe helyezni a Metro-sorozatban.

Miért döntöttetek úgy, hogy Artyom csendes főszereplő legyen?

A kezdettől fogva így terveztük a figurát, Artyom mindig csendben volt, és tudtommal az arcát sem mutattuk meg soha. Jártunk párszor közel hozzá, láthattad, mondjuk, a tarkóját, de sosem lepleztük le teljesen. Ennek oka, hogy a játékosok magukévá teszik Artyom szerepét. Artyom akarnak lenni, nem csak irányítani egy már kidolgozott, felépített karaktert, akinek hangja van, és akit csak, úgymond, követnek az útján. Mi azt szeretnénk, hogy a játékosok döntsék el, ki is Artyom, miközben játszanak. Hogy meghozzák azokat a döntéseket, amik igazán emberivé teszik a figurát! Mindig úgy gondoltuk, hogy ha adunk neki egy hangot, akkor amint meghallod, hogy az a hang nem a tiéd, sajnos elveszted ezt a különleges kapcsolatot. Ez a beleélés szempontjából is fontos.

Azt szeretnénk, hogy teljesen elmerülj ebben a világban, és nagyon sok figyelmet szentelünk a környezet részleteinek. Alig van például interfész a játékban, mindent szeretnénk fizikai valósággá tenni. A tárban például látod, hány lőszered van még. A térképed is egy fizikailag létező tárgy, amit elő kell venned, és Artyom mindig tudja, pontosan hol is áll rajta. Ezek a dolgok azok, amik benne tartanak a játékban, a történetben és a környezetben.

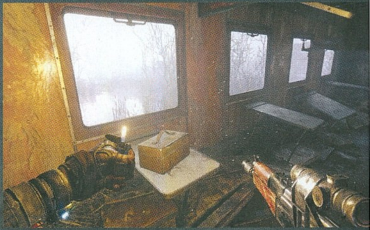
Mi volt a Metro Exodus tervezésének legnagyobb kihívása?

Megtalálni azt a formulát, ami megfelelően ötvözi a nyitott világú játéktervezést a Metro-sorozat lineáris történetvezetésével. Kitalálni, hogyan adjunk a játékosoknak több döntési lehetőséget, szabadságot, helyet a felfedezésre, illetve hogy megtalálhassák a saját tempójukat a különféle helyszíneken, mindezt szembeállítva azzal az előre kidolgozott, régi Metro-játékokra jellemző élménnyel, amelyben mi építettük fel a tempót, mi vonszoltuk át rajtuk a játékost. Megtalálni az egyensúlyt. A Metro Exodusban is megvannak ezek a pályák, az élmény ott is adott, de a nyitott helyszíneken összeolvad a két tényező, hiszen bár arra mész és azt fedezel fel, amerre és amit csak szeretnél, de mégis van egy mély narratív szál, ami keresztülvezet mind a pályán, mind a történeten.

Említetted a beleélést, aminek természetesen a narratíva is fontos eleme. De azt is mondtad, hogy a döntéseknek komoly szerepük lesz a játékban, akárcsak annak idején a Metro: Last Light esetében. Sokan hosszú ideig nem is tudták, hogy abban a játékban van egy alternatív befejezés. Az Exodus

Az Auróra legénységének célja, hogy felderítse az apokalipszis hátterét. A vonat minden egyes állomása egy külön pálya lesz.

A londoni sajtóeseményen Artyom is tiszteletét tette, de megszólalni ott sem akart, mert ha kussol, jobban beleélem magam a helyzetbe. Ja, nem.



döntései is hasonlóan rejtettek lesznek, mint mondjuk az interfész? Mármint el lesznek dugva a történetben, a dialógusokban, vagy inkább olyan jeleneteket várhatunk, ahol A-t vagy B-t nyomva idézhetünk elő más-más eseményeket?

Nem, nem olyasmit kell elképzelni, ami ennyire kilógna a játékmenetből, de erről még nem szándékozunk sokat beszélni, mert azt szeretnénk, ha a játékosok maguk tapasztalnák meg az egészet, és ők jönnének rá, hogyan fog a játék által nyújtott élmény kiforrni. Ugye azt szeretnénk, hogy te magad legyél Artyom, és te döntsd el, ki is ő valójában, mindezt a saját cselekvéseid alapján, vagy az alapján, ahogyan játszol. A kreatív igazgatónk mondta egyszer, hogy azt kapod, amit érdemelsz. *(Nevet.)*

Dmitrij mennyire vonja bele magát a történetbe? Amennyire én tudom, azt mondta, nem fog több Metro-regényt írni, legalábbis egy darabig biztosan nem.

A játékok történetével mindig is mély kapcsolatot ápolt. A sztori keretének megalkotásától a stúdió kreatív vezetőivel való kapcsolattartáson és egyeztetésen át egészen az olyan apróságokig, mint egyes beszélgetések és dialógusok megírása, amelyeket az NPC-k egymás között, vagy épp Artyommal beszélnek. Nehéz összefoglalni, pontosan mit is csinál velünk közösen, de nagyon is komoly kapcsolatot ápol vele a stúdió már sok éve.

Nem tudtam nem észrevenni, hogy az arcanimációk milyen archaikusak a piac többi tripla-A-kategóriás címéhez viszonyítva. Ha tippelnem kéne, azt mondanám, hogy nem erre a területre fókuszáltok, hanem a környezetre, de ugyanakkor említetted a történet fontosságát is. Mi volt hát a grafikai fejlesztés legfontosabb területe? A környezet, amitől a játékos azt érzi, hogy valóban ott van, vagy maguk a szereplők?

Ez egy elég nehéz kérdés, mármint ha így szeretnénk priorizálni a dolgokat. A korábbi játékainkban valószínűleg nagyon sok erőforrás ment el a környezetre. Ennél a játéknál viszont jelentős lépést tettünk annak irányába, hogy az összes lehetséges területen fejlesszünk a motoron. Mindig megpróbálunk olyan közel kerülni a csúcshoz, amennyire csak technológiailag lehetséges, de a technológiának és a művészetnek kéz a kézben kell haladnia, hogy kiegészíthessék egymást. És mindehhez elkél még a remek játékmenet is!

Ezúttal szerettük volna mind a két irányt erősíteni. A karaktereink sokkal-sokkal változatosabbak, majdnem mindegyiket szkenneltük, szóval igyekeztünk annyira életszerűvé és dinamikussá tenni őket, ammenyire lehetséges. Szóval ez olyasmi, amit próbálunk fejleszteni, javítani, mindezt az alatt az idő alatt, ami még hátravan a megjelenésig. Az összes aspektust, beleértve azt is, amit említettél, azaz az arcanimációkat. Igyekszünk javítani rajtuk.

A demó során egy rakás opcionális küldetésre leltem. Volt például egy fickó, akit banditák tartottak fogva, és próbáltam megmenteni – úgy tűnik, a játékban nagyon sok mellékes tartalom lesz. De mennyi időbe telik majd csak a történetet végigjátszani, és mennyit ad ehhez hozzá a szabad világ felfedezése?

Nem szeretnék órákban beszélni, mert ahogy te is mondtad, sok függ attól, hogyan játszol. De ha megnézed csak ezt az egy pályát, már azon is több tartalom van, mint ammenyit ma itt fel tudtál fedezni! De még csak átszaladni ezen a pályán is több óra játékidő, és ehhez még hozzá lehet adni a felfedezés örömét. Szóval valóban nem elhanyagolható mennyiségű tartalomról van szó. A Metro Exodus sokkal-sokkal nagyobb játék, mint amit valaha csináltunk.

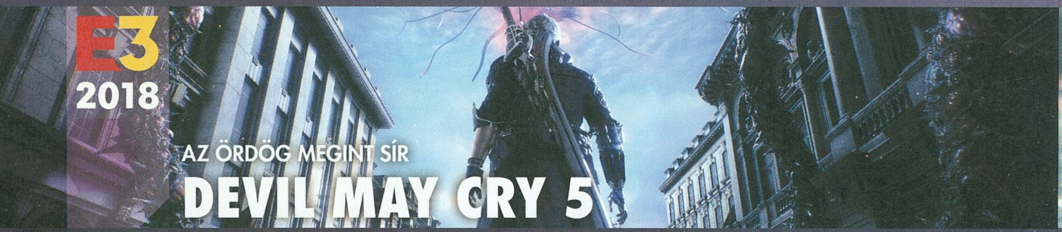
Az utolsó kérdésem egy kicsit vicces lesz: számíthatunk a Metro: Last Light Nintendo switches megjelenésére? Mármint azután, ami a Wii U-s változattal történt.

(Nevet.)

Csak mert én szentül hittem, hogy a Wii U jó lesz, és nem lett, de most itt a Switch…

Nem, egyelőre nincsenek ilyen terveink. Most csak a Metro Exodusszal foglalkozunk, és ez a port nem is egy olyan dolog, amivel én foglalkozhatnék. Ezen a ponton azt hiszem, a Deep Silvert kéne erről megkérdezni.

Köszönjük az interjút!



AZ ÖRDÖG MEGINT SÍR

DEVIL MAY CRY 5

[ÍRTA STEELSAINT] **Mindenkit meglepett a Capcom, amikor a Microsoft konferenciáján bejelentette, hogy jön a Devil May Cry 5. A kiadó egyik legsikeresebb sorozatának a következő része még az aktuális üzleti évben megjelenik, mi pedig összeszedtük, hogy mit is lehet tudni róla.**

Kiadó: Capcom **Fejlesztő:** Capcom **Műfaj:** akció **Megjelenés:** 2019 tavasza

A Devil May Cry-sorozatban eddig is sokan szerették a szörnydizájnt, és úgy tűnik, ijesztő figurákban most sem szenvedünk majd hiányt.

Belegondolni is durva, de idén tíz éve, hogy megjelent a Devil May Cry 4, és azóta túl sok minden nem is történt a Capcom rendkívül népszerű hack and slash sorozatának a háza táján. Igaz, 2013-ban próbálkoztak egy spin-off/reboot résszel a DmC: Devil May Cry képében, azonban a Ninja Theory alkotása a leleplezés után alaposan megosztotta a rajongókat, a teljesen újragondolt, alaposan megfiatalított és fekete hajú Dante például egészen sokaknál kiverte a biztosítékot.

Épp ezért kapta fel a fejét mindenki, mikor néhány kiszivárgott hír után a Microsoft konferenciáján valóban felbukkant a játék trailere, és kiderült, hogy a Devil May Cry ötödik része nemhogy készül, hanem hamarosan már érkezik is. De vajon mire érdemes számítani a patinás sorozat következő epizódja kapcsán?

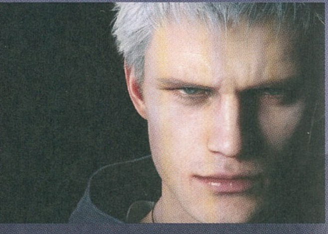
AZOK A RÉGI, SZÉP IDŐK!

A Devil May Cry 5 a fentieknek megfelelően nem a DmC: Devil May Cry történetét viszi tovább, hanem az eredeti játékok világába tér vissza, egész pontosan a Devil May Cry 4 közvetlen folytatásaként. A történet szerint több évvel a negyedik epizód cselekménye után vesszük fel a fonalat, mikor az előző részben játszható karakterként szereplő Nero egy furgon segítségével már beindította a saját mobil démonvadász vállalkozását. Innen következik, hogy a Devil May Cry 5 főhőse nem Dante, hanem bizony Nero, aki ezúttal már idősebb és rutinosabb harcosként tér vissza, ráadásul jobb keze helyén az eddig megszokott Devil Bringer helyett egy robotkar található – hogy miért, arra mindjárt kitérünk. A beharangozó trailer végén azért feltűnik a korban már benne járó Dante is egy igen durván kinéző motoron, hogy érezzük, természetesen ő sem marad ki a mókából.

A videóban látható továbbá egy teljesen új karakter is, Nico, avagy teljes nevén Nicoletta Goldstein, aki egy képzett ezermester, és Nero társaként, segédjeként szerepel majd. Az, hogy játszható karakter lesz-e, egyelőre nem tisztázott, de annyit már biztosan tudni róla, hogy a trailerben látható robotkar az ő munkája. Nem véletlen az sem, hogy ennyire ért a különféle démonölő szerkezetek készítéséhez, hiszen ő az unokája annak a Nell Goldsteinnek, aki Dante ikonikus pisztolyait, Ebonyt és Ivoryt készítette.

EGY KARRAL MÁR A SÍRBAN

A Devil May Cry 4-ben Nero egyik fegyvere a tulajdon jobb keze volt. A Devil Bringer néven emlegetett végtag lényegében a fiú démoni erejének fizikai manifesztációját jelentette, és Nero egészen a játék végéig nem is tudott megbékélni a jelenlétével. Most viszont nagyon úgy néz ki, hogy a folytatásban különleges karja nélkül kell boldogulnia, hiszen a



trailerben már az a robotkéz látható Nero jobbján, amit Nico épített neki. És hogy mi történt az eredeti Devil Bringerrel? A videó erre is választ ad, hiszen a vége felé láthatjuk, ahogy egy rejtélyes, csuklyás alak rátámad Nerόra, hogy nemes egyszerűséggel letépje és elvigye a jobb karját.

Ami az új művégtagot illeti, ez a Devil Breaker nevet kapta a keresztségben, és a jelek szerint mind a harcban, mind a pályán történő közlekedésben jó hasznát vesszük majd. Bár képességei pontos listáját még nem árulták el az alkotók, azt már így is lehet tudni, hogy segítségével például lelassíthatjuk az ellenfeleket, de akár közelebb is ránthatjuk magunkhoz a démonokat. Természetesen nem csak a puszta kezünkre támaszkodhatunk majd az összecsapások során, hiszen a Devil May Cry 4 után itt újra használható lesz Nero egyedi kardja, a Red Queen, ahogyan duplacsövű revolvere, a Blue Rose is visszatér.

A történetről azon túl, hogy a Devil May Cry 4 közvetlen folytatása, még nem sok minden derült ki. Azonban a játék készítői egy interjú során elárulták, hogy a mostani főellenfél erősebb lesz, mint bárki, akivel a démonvadászok eddig szembenéztek, szóval rendesen fel kell majd kötnünk a gatyánkat, ha végezni akarunk vele. Az is kiderült, hogy a történet szerint a démoni világ épp hatalmas változások előtt áll, Red Grave Cityben egy „démonfa" vert gyökeret, ezzel szabadon engedve a gyilkos lényeket, valamint megtudhattuk még azt is, hogy Nero elveszített valami számára igen fontosat, és a sztori elején épp ennek a felkutatására indul. Hogy a trailerben letépett jobb karját akarja-e előkeríteni vagy valami teljesen mást, azt egyelőre azért még nem kötötték az orrunkra.

ISMERŐS HELYEKEN

Bár a Devil May Cry-játékok eddig szigorúan fiktív helyszíneken játszódtak (kronológia sorrendben megfordulhattunk már Mallet Islanden, Vie de Marli-on, Temen-ni-gruban, Fortuna szigetén és Limbo Cityben), egy ideig nagyon úgy tűnt, hogy a Devil May Cry 5 esetében kivételt tettek a fejlesztők, és ezúttal London városát látogathatjuk meg. Erre utaltak például a trailerben látható jellegzetes emeletes busz mellett a londoni jelzésekre kísértetiesen emlékeztető közlekedési táblák is. Az illetékesek azonban siettek leszögezni, hogy ilyesmiről szó sincs, mindössze annyi történt, hogy az új fiktív helyszín, Red Grave City megalkotása közben a hangulat, az összkép és a jellegzetes épületek terén komolyan inspirálták őket a valós, létező városok (mint például London).

Családi kötelékek

Bár a Devil May Cry-játékok legkedveltebb karaktere vitán felül Dante, a Devil May Cry 5 trailerében mégis háttérbe szorult, csak a videó legvégén jutott neki pár másodpercnyi szerep, helyét pedig a fiatalabb, de szintén démonvadászként praktizáló Nero vette át. Érdekesség, hogy a két szereplő között vérségi kapcsolat is van: Nero Dante ikertestvérének, Vergilnek a fia, avagy Danténak az unokaöccse. Első találkozásuk ennek ellenére nem alakult túl békésen, hiszen azonnal egymás torkának estek, de azóta már sokat javult a viszonyuk, és mi sem mutatja ezt jobban, minthogy Nero még a Devil May Cry neoncégért is megkapta Dantétól: a trailerben az látható Nico furgonjának oldalán.

Azért bármennyire is felháborodás övezte a DMC megjelenését, maga a játék és a harc remek volt, így az alkotók tényleg felköthetik a gatyájukat.

AZ ÖRDÖG TAVASSZAL SÍR

Hogy a Devil May Cry 5 pontosan mikor érkezik, azt sajnos még nem árulták el a fejlesztők, viszont azt már így is elég jól be lehet lőni, hogy nagyjából mikor érdemes számítani a legújabb epizódra. Egyrészt a trailer végén 2019 tavaszát jelölik meg, mint megjelenési dátum, másrészt pedig a Capcom az egyik jelentésében azt írta, hogy még az idei üzleti évben ki szeretné adni a játékot. Mivel ez az időszak 2019. március 31-ig tart, minden szempontból logikusnak tűnik az a felvetés, hogy a Devil May Cry 5 valamikor 2019 márciusában kerülhet fel a boltok polcaira.

Biztató lehet az a hír is, ami szerint a játék már 75%-ban készen van, ezek alapján pedig talán nem is annyira meglepő, hogy a Devil May Cry 5 rendezője, valamint producerei nem olyan rég azt ígérték, hogy hamarosan kapunk egy játszható demót. Hogy pontosan milyen formában, abba pontosabban még nem mentek bele, viszont már többször elhangzott a részükről, hogy a 2018-as gamescom keretein belül kipróbálható lesz a program, így valószínűleg erre gondoltak ezzel a kijelentésükkel is. Ígéreteik szerint szintén a kölni rendezvényen fognak többet elárulni magáról a játékról is, például Nero robotkarjának a képességeiről és a Devil May Cry 5 történetéről egyaránt többet tudhatunk meg a nyár végén. A látványért azonban biztosan a házon belül készített RE Engine felel, ami a fotószerű karakterdizájn mellett fantasztikus fényeffekteket is produkál.

MI LESZ EBBŐL?

Nehéz helyzetben vannak a Devil May Cry 5 fejlesztői, hiszen a játékkal kapcsolatos elvárások az elmúlt évek során igen magasra szöktek, azonban a jelek szerint ez nem ijeszti meg őket, sőt épp ellenkezőleg, inkább igyekeznek minderre rátenni még egy lapáttal. A rendező, Hideaki egy interjú során azt üzente a rajongóknak, hogy a munkájuk minden vele szemben támasztott elvárást felül fog múlni, ami kétségkívül egy nagyon ambiciózus kijelentés. És hogy mit sikerül ebből valóra váltani? Az majd kiderül az idei gamescomon vagy legkésőbb 2019 tavaszán.

Nero sok szempontból hasonlít Dante rokonára, hiszen bárkivel akad össze, ha nem tetszik a fogsora, alaposan elrendezi számára.

BÚCSÚ A FESZTIVÁLTÓL

FORZA HORIZON 4

[IRTA BÜJTI] **2012 óta egész egyszerűen nincs választás, avagy évente váltakozva jön a keményvonalas Forza, valamint az arcade-es Forza Horizon. Utóbbi pedig, lényegében minden konkurenciára köröket verve, rendre a legdinamikusabb és legszórakoztatóbb versenyeket kínálja.**

Kiadó: Microsoft Studios **Fejlesztő:** Playground Games **Műfaj:** verseny **Megjelenés:** 2018.10.02.

Talán senki sem gondolta volna, hogy a félszimulátoros Forza Motorsport ekkora utat jár be első megjelenése óta, milyen elsöprő siker kíséri diadalmenetét. Márpedig a beállításokban a legkegyetlenebb opciókat is tálcán kínáló autós program mára ott van a top kategóriában, éppen úgy, mint a 2012 óta minden második esztendőben pontosan érkező kistestvére, a Playground fejlesztette Horizon. Az amerikai sziklákat, az európai Riviérát, valamint az ausztrál partokat is megjárt sorozat idén több pletykát is szült: többek között szóba került egy Ázsiába látogató etap, végül azonban csalódniuk kellett azoknak, akik driftelős, a felüljárókon lezajlott sportkocsis küzdelmeket vizionáltak. Az idén negyedik alkalommal színre lépő Horizon ugyanis Angliát, a bemutatók alapján Edinburgh környékét és a Lake District területet teszi helyszínévé, ami egyébként kiváló választás, pláne úgy, hogy a már bevált formulán is sikerült csavarni egyet.

A Playground Games legénységét esélyesen idén sem kell félteni, avagy az a megszokott minőség várható, amit már 2012 óta nyújtanak.

NYÁRBÓL TÉLBE

A korábbi epizódoknál ugye a Horizon nevű fesztiválon kellett teljesíteni, először a létra alján kezdve, majd eljutva a csúcsig, illetve a harmadik résznél egyből a fesztiválrendező bőrébe bújva, rajongókat szerezve a minél nagyobb látogatottság érdekében. Ehhez képest kicsit furán festett az idei E3 során bemutatott negyedik fejezet, aminél egy rövid nyári szakaszt követően jeges fehérbe váltott minden, majd a terepre szánt kasztnik fagyott utakon suhantak tova, hogy egy-egy ugratónál az egekig szálljanak. Majd jött a bejelentés: valóban, változó évszakok kaptak helyet a játékban, tehát mindenféle jóságra számíthatunk, ami szezonálisan megengedett és nagyjából reális a helyszínen. Ezt ugye elég nehéz elképzelni egy adott időtartammal bíró fesztivál esetében, és itt jön a képbe az újítás, ami a Horizon Life. Nos, a Forza Horizon 4 alapmechanikája nem véletlenül kapta az „élet" nevet, elvégre a játékosok a saját kis világukat fogják felépíteni, amihez hozzátartozik egy-egy otthon megvétele és használata, egy-egy saját vállalkozás beindítása.

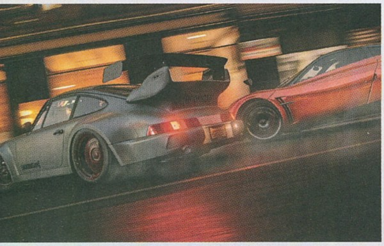
Előreláthatólag ez leginkább az Eden Games Test Drive Unlimitedjére hajaz majd, ahol ott volt a kecó, ami bármikor rendelkezésre állt, illetve ami központi hubként mindenki számára egyetlen célt szolgál: időszaktól függetlenül megtalálni a legközelebbi megmérettetést, ami hóban, esőben vagy napsütésben, de lezajlik, bárhol is vágjunk neki. Vállalkozásként pedig akár taxizhatunk is a városban, ha úgy tartja úri kedvünk, ami pláne érdekessé, GTA-jellegűvé teszi a produkciót.

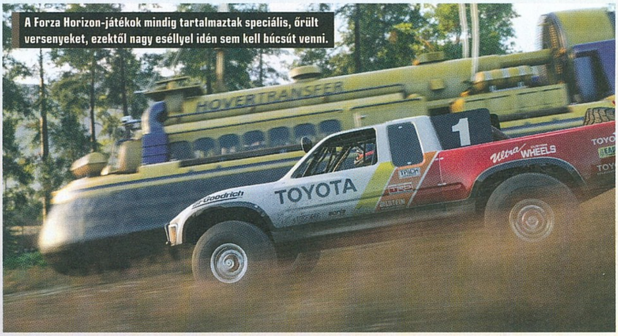
Persze az angol környezet igazi finomságokat ígér, így az erdők, hegyek, hatalmas dombok mellett zöldellő növényzet várja a pilótákat, sőt, belegondolva az Edinburgh-Lake District szakasz elég sokat sejtet, többek között impozáns méretet, amit a közeli nevezetességek és látnivalók koronáznak meg. Mert bár

városi környezet is be lett ígérve (remélhetőleg a tipikus angol építészeti stílusban rejlő lehetőségeket kiaknázva), a Horizon-sorozat lényege a természetben száguldás, erre pedig több nemzeti park is rendelkezésre állhat Lake District közvetlen közelében. London mondjuk, viszonylag messze van, de némi távolságcsökkentő szűkítéssel talán azt is bele lehetne tenni a repertoárba, az meg már csak hab volna azon a bizonyos élménytortán, ha Edinburgh környéke mellett mondjuk Skócia többi részét is felfedezhetnénk.

CSÚCSRA PÖRGETVE

A grafika persze a megszokott módon piszkosul látványos, a versenyzés irtó dinamikus, szinte biztos, hogy a rengeteg órát nyújtó extra elfoglaltságok is visszatérnek, illetve a co-op kampány és a trollokat véletlenül sem etető multi is a rendszer része. Avagy aki azt élvezi, hogy szembe hajt a többiekkel, már most mondjon le. Minimum erről a tevékenységéről. Több mint 450 járgány várható, persze helyi különlegességekkel (talán James Bond bőrébe is belebújhatunk), miközben egy jó PC-n és XOne X-en természetesen a 60 fps és a 4K sem jelent majd gondot. Október elején, amikor a saját kis kuckónk előtt bőgnek fel a motorok.





A Forza Horizon-játékok mindig tartalmaztak speciális, őrült versenyeket, ezektől nagy eséllyel idén sem kell búcsút venni.

CSIKORGÓ KEREKEK

GEARS 5

[ÍRTA WILSON] **Három új Gears of War-játékkal erősíti a franchise-t a Microsoft: a popfigurás shooter mellett PC-re készül egy XCOM-klón is, de a fő attrakció természetesen a sorozat (csak nevében) ötödik epizódja, amely végre folytatja a két évvel ezelőtt elkezdett történetet.**

Kiadó: Microsoft Game Studios **Fejlesztő:** The Coalition **Műfaj:** TPS **Megjelenés:** 2019

Meglehetősen egyszerű az ember dolga, ha arra akar fogadni, hogy a Microsoft az adott évben mit jelent be, hiszen nem kell szuperképesség annak a rotációnak az aktuális állásáról hírt adni, amely jobbára 3-4 sorozatot foglal csak magában. A most már évenkénti modellre átállított Forza mellett 2-3 évente érkezik a Gears of War is, amely utoljára 2016 októberében jelentkezett epizóddal. A most már egy új, de aktív GoW-fejlesztőkből álló csapat, a The Coalition által elkövetett GoW pedig jött, látott, és ha nem is győzött, de lefektette az alapjait egy olyan új trilógiának, amely valamikor jövőre érkezik meg a második állomásához – és ezúttal talán újításokat is hoz.

WAR NEVER CHANGES

A Gears 5 – a War kikerült a címből, mivel a Microsoft szerint amúgy sem használta senki már évek óta – így értelemszerűen a legutóbbi epizód közvetlen folytatása. Aki esetleg kihagyta a negyedik kört, ugorjon egyet, a sztori ugyanis... nos, tulajdonképpen ugyanonnan folytatódik, azaz a Marcus vezette csapat eljutott a Swarm kaptár mélyére, ahol Kait kénytelen volt elintézni a Hive által elragadott és agymosott anyját, aki halála előtt még azért átadott egy olyan medált, melyen a Locust királynő, Myrrah szimbóluma volt található, egyértelmű jelét adva annak, hogy az édesanya Reyna ereiben Locust-vér folyik. Egy ilyen fejleményt persze nem lehet csak úgy figyelmen kívül hagyni, így a leány a katonai hierarchiára fittyet hányva felkerekedik, hogy kiderítse saját családja, és a Locustok eredetének történetét.

Ebből eredően így ezúttal nem is Marcust vagy JD-t irányíthatjuk, hanem Kait Diazt, azaz a sorozat első női főszereplőjét. A hölgy pontosan annyira makacs és önfejű, mint a Gears bármelyik szabadon választott szereplője, így kiválóan beillik a gyakorlatilag változatlan történetmesélésbe. Most is marcona férfiak és nők masíroznak a csak látszólag elhagyatott csatatereken, a porig rombolt civilizáció romjain, számtalan visszatérő szereplővel. A sztori viszont nemcsak róluk, hanem a világról is szól, amely a Coalition elmondása szerint az eddigi legváltozatosabb, legtartalmasabb lesz, Sera eddig sosem látott részeire kalauzolva el. A meglehetősen rövidke trailer havas tájat, kiégett városokat, föld alatti fészkeket, katonai bázisokat egyaránt felvonultatott, ráadásul olyan részletességgel, amely tálalás terén új magasságokba emelheti a sorozatot. Itt pedig nemcsak a döbbenetesen jó fény-árnyék effekteket, a kiváló bevilágítást, vagy a remek részecskerendszert kell érteni, de az átvezető videókat is: az emberibb, életszerűbb karaktermodellek mellé sikerült egy remek rendezőt és vágót is felvenni, így sokkal filmszerűbbek, drámaibbak, hitelesebbek azok a párbeszédek is, melyek előrébb lendítik a sztorit.

HELLÓ, HALO

Nem a Gears of War-sorozat az egyetlen, amely visszatér: a Microsoft az E3-on bejelentette az Infinite névre hallgató következő HALO-t is, amely nemcsak Master Chief visszatérését hozza el, de a szériáét is PC-re, hiszen a játék Xbox mellett végre Windows 10-re is megjelenik.

A Gears egy komoly utat járt be az évek során: az első, tesztoszteron-fűtötte epizódot egy második, emberközelibb folytatás követte, mostanra eljutva egy, elsősorban a családról és csak másodsorban egy sci-firől szóló históriáig. Ami viszont jelenleg nem egyértelmű, az az, hogy miként változik a játékmenet – a formulára már alaposan ráférne a frissítés, hiszen a fedezékrendszer és a zsigeri közelharc kombóján túl a Gears igazából semmi egyéb, eredeti dolgot nem tud.

ONLINE IS

Sajnos a pontos tartalomról jelenleg még túl korai lenne nyilatkozni, de persze nem lenne Gears a Gears, ha a kampányon felül ne tartalmazna multiplayer módot is. Az online vagy osztott képernyős, kétfős kooperatív mód a Play Anywhere modellnek hála ezúttal is össze fogja boronálni a PC-s és az Xbox One-os közönséget – jövőre meglátjuk, mekkora sikerrel!

Az előző rész is egészen izgalmas volt egy-egy helyen, de a folytatástól többet várunk, ami a szereplőváltásnak hála esélyes is.

E3 2018

RAGEDVÁNYNÉV

RAGE 2

[ÍRTA CHOCHO] Az id 2010-es posztapokaliptikus mostohagyermekének utódját a nyitott világú akciójátékok extrém vonalát képviselő lavina készül a piacra sodorni, az extravagáns mutánsirtás viszont sok szempontból eltér majd az FPS-zsáner ősatyjának első dühkitörésétől.

Kiadó: Bethesda Softworks **Fejlesztő:** Avalanche Studios, id Software **Műfaj:** FPS **Megjelenés:** 2019. június

A Rage veszedelmes mutánsai a folytatásban is meg fogják keseríteni a mai világ vége utáni társadalom őreinek életét.

Be kell vallanom, a Rage 2 bejelentésén még úgy is meglepődtem, hogy egyike voltam azon keveseknek, akik szerették és többször is végigjátszották az első részt. Egyszerűen nem gondoltam, hogy a kasszáknál és a kritikusoknál egyaránt vegyesen szereplő Rage-ben a Bethesda még lát fantáziát, azt pedig a legszebb álmaimban sem reméltem, hogy a folytatás az id keze munkáját dicséri majd. A bejelentés óta eltelt egy hónap, és a játék kipróbálható E3-as változata azonban elegendőnek bizonyult ahhoz, hogy meggyőzzön: ez bizony a valóság, a Rage 2 már a kanyarban van, a jövő nyári megjelenésig pedig két olyan csapat is dolgozik rajta, akik a maguk területén vitathatatlan eredményeket értek el.

RAGE OF EMPIRES

Az id Software-t ugye már említettem, ők követték el a 2010-es keltezésű első részt, ami nem mellesleg John Carmack utolsó befejezett játéka volt a cég kötelékében. A Rage a maga idejében nem volt kiemelkedő darab, a lövöldözés élménye és a kasztok képességeire épülő harcrendszer azonban kiváló akciójeleneteket szavatolt, így nem meglepő módon az id a folytatásban is a gunplayért és az arénák megtervezéséért felel – no, meg ők adják a sztorit és a kissé bizarr univerzumot is. Az érem másik oldaláért, avagy a játékvilágért és az autós harcokért viszont az az Avalanche a felelős, akik a Just Cause-játékokkal váltak ismertté, három éve pedig egy meglepően jól sikerült adaptációval tolták meg az újraélesztett Mad Max-franchise szekerét. A csapat az eddigi munkáik alapján két dologhoz ért igazán: hatalmas, látványos pályák tervezéséhez, illetve olyan játékmeneti megoldások implementálásához, amik a nagybetűs szórakoztatáson túl nem sok mindenre jók. A Just Cause 3 eszelős robbantgatása remek példa erre, de elég csak a 30. oldalra lapozni, hogy lássátok: a srácok még Rico Rodriguez ügyeletes szőrmók szuperügynök kalandjaival sem végeztek.

A magukat a rend őreinek gondoló rosszfiúk a Rage 2-ben még jobb felszereléssel vetnének gátat ámokfutásunknak.

Aprók a Bethesda háza tájáról 1.0: Doom Eternal

A Doom folytatását az E3-on egy rövidke trailer képében láthattuk, az első demonstráció pedig a nyár végi QuakeConon várható. Az biztos, hogy a Doom Eternal a Doom II: Hell on Earth remake-je lesz, kétszer többféle irtható démonnal!

DOOM ETERNAL

Ez az unió akár a mennyekben is köttethetett volna, hiszen az első Rage mögül pont a kidolgozott, teljesen szabadon bejárható térkép hiányzott, amit most az Avalanche szakértői kalapálhatnak össze. Ennek ellenére viszont a játék FPS marad, és azon belül is az id irányvonalát követi, szigorúan betartva az első rész játékszabályait. A különleges képességekre épülő küzdelem például visszaköszön a folytatásban is, és a megállás nélküli akciót sem kell a küszöbön hagynunk. Utóbbi ráadásul a 2016-os Doomból is átvesz pár elemet, például azt a fajta kortáncot, ami a kihívás mértéke ellenére is lehetővé teszi, hogy a megfelelő ritmust felvéve szinte sérülés nélkül ússzuk meg az összecsapásokat – na, mibe, hogy itt

A járműves harc ezúttal nagyobb szerepet kap, ami ismerve az Avalanche előéletét, már előre mosolyt csal az arcunkra!

is lesz Ultra Nightmare nehézségi szint! Az arzenál ennek megfelelően a puska-nagyobb puska-kib*szott nagy puska vonalon halad, megfejelve a Rage-re jellemző bumeránggal és építhető/szerkeszthető turretekkel, csapdákkal. És ha már kraftolás: ezúttal is lehetőségünk lesz fejleszteni a fegyvereket, illetve olyan lőszereket gyártani, amelyek az adott szituációnak megfelelve segítik a hentelést.

Az E3-as demóban egy kábé 10 perces „menj oda, hozd vissza" jellegű küldetés volt kipróbálható, ami szűk, ides jelleggel felhúzott folyosókon és tipikusan ipartelepes külső részeken játszódott, hogy a végén egy, az égből aláhulló épületet kelljen beleállítani a földbe, brutális robbanást és földrengést idézve elő. Az ellenfelek a Rage-ből ismerős banditák voltak, akik ide-oda szökkenve próbálták bedarálni az egyelőre titokzatos főszereplőt.
A bejelentést követő trailerekben már látott lilás szín itt-ott feltűnt ugyan, de ez még javában annak a Rage-nek tűnt, amit az id készített nyolc éve. Érdekes adalék volt viszont a Nanotrite-képességeknek nevezett extra támadás, ami egy rövid cooldown fejében pszichokinetikus erőlökést vagy a környező ellenfelek levegőbe repítését tette lehetővé.

ELRAGELEM EZT A MESÉT

Az Avalanche által összekalapált világot és annak felépítését a Bethesda nem kötötte a látogatók orrára, noha Tim Willits megnyugtatta a jelenlévőket, hogy a Rage 2 világában más szín is lesz a barnán kívül, sőt a környezetet is igyekeznek változatosabbá tenni. Az első rész posztapokaliptikus sivatagját

tehát szeretné maga mögött hagyni a két csapat, erre pedig remek alkalmat szolgáltat a Rage 2 alatt dohogó motor, amit viszont hogy, hogy nem, nem az id készített! Az Avalanche saját APEX Engine-je a két stúdió egyöntetű véleménye szerint ugyanis jobban kezeli a nyílt világokat (erre mondjuk a Just Cause kiváló példa), mint tenné azt bármely id Tech-variáns, és mivel a svéd fejlesztők az erdős-mezős tájegységek terén is több tapasztalattal bírnak a robbanó hordókat és marsi poklot vizionáló idnél, ezért nem

A Rage 2 bejelentése meglepetésként ért bennünket, az pedig még döbbenetesebb, hogy két igazán tehetséges csapat dolgozik rajta.

meglepő, hogy technológia terén is rájuk hagyatkozik a Bethesda. Bár a térkép az E3-on rejtve maradt, és a pályával kapcsolatban az ilyenkor szokásos szivárgássorozat sem hozott a felszínre semmit, ezért a májusi gameplay trailerre kell hagyatkoznunk, ami bizony sűrű erdőket, hegyeket villant – na meg járműveket, mechákat és konvojokat!

Járművek már az első Rage-ben is szerepeltek, igaz, ott egy roppant szűkös világot lehetett csak bebarangolni velük, és annak sem volt sok értelme, hogy az ember gyalog vágjon neki az ismeretlennek, elvégre alig akadt opcionális tartalom a sivatag homokja alatt. Ráadásul a játék lineáris felépítése és üres története miatt sokan észre sem vették, hogy a látszólag egyszerű recept mélyén egy kidolgozott karakterrendszer lapult, amivel akár olyan mérnök szerepkört is betölthettünk, amit egy modern szerepjáték is megirigyelne – jómagam a második végigjátszás során pl. alig lőttem, a piszkos munkát a drónokra és csapdákra hagytam.

RAGEDD MEG A KORMÁNYT!

Utóbbi mechanika az open world felépítésnek köszönhetően itt sokkal jobban működhet majd, és mivel a pályán a csapatok szerint bármikor és bármerre mehetünk, ezért a járművek szerepe is jelentősen megnő.
A tuningolható, fejleszthető négykerekűeken túl motorok, kvadok, mindenféle monstrumok, sőt mechák is várhatók, a harcot pedig a Mad Maxből emeli át az Avalanche, persze a 2019-es igényekhez igazítva annak kissé együgyű megoldásait. Mindehhez vegyük hozzá a néha több emelet magas mutánsok úttorlasznak is beillő szereplését, és mindjárt rájövünk, hogy a Rage 2 egy valódi folytatás lehet, ami a jelenleg kissé túlszaturált akciódömpingbe is hozhat egy kis színt.

De még milyen színt! A Bethesda ugyanis új irányvonalat jelölt ki a borongós, magát néha röhejesen komolyan vevő Rage-nek, emiatt pedig egy anarchista rémálom lett a világból, ahol a neonszínre pingált hajú punkok baseballütőkkel és szöges övekkel vesznek elégtételt a társadalom elnyomásáért… vagy legalábbis úgy tűnik. Az igazat megvallva ez a stílus nem áll jól a játéknak, a videók és a demó is olyan érzést keltett bennem, mintha egy halom 40-es, 50-es öltönyös ember akarna valami „nagyon kúl" dolgot csinálni, és így képzelnék el a fiataloknak is szimpi menőséget – hasonlót utoljára a Watch Dogs 2 esetében éreztem, és hát az sem sült el olyan jól.

NYÁRI RAGEQUIT

A Bethesda jövő júniusra lőtte be a Rage 2 megjelenését, ebből pedig két dologra következtethetünk. Az első, hogy a játék elsősorban az uborkaszezonban szeretne érvényesülni, azaz még a kiadó szerint sem akkora durranás, hogy megérje az ünnepekkor piacra dobni. A második, hogy pont egy olyan időszakban érkezik majd, amikor már mindenki kiheverte az év végi és tavaszi dömpinget, szóval még akkor is érdemes lehet esélyt adni a programnak, ha egyébként nem dobogós a várólistánkon.

A magam részéről egy, a Mad Max, a Just Cause és a Rage legjobb elemeit vegyítő akciójátékra számítok, ami a puszta szórakoztatáson túl nem vállal többet – ennyi pedig pont elég is lenne.

Aprók a Bethesda háza tájáról 1.1: Wolfenstein: Youngblood

A Wolfenstein-sorozat folytatása 19 évet ugrik előre az időben, a főszerepet pedig B.J. ikerlányai alakítják, akik egy kooperatív shooterben erednek a váratlanul eltűnt öreg nácivadász nyomába. A játékban lesz egy rövid egyjátékos kampány is, ami lezárja az első két rész B.J.-re fókuszáló történetszálát.

VISSZA AZ ALAPOKHOZ

BATTLEFIELD 5

[ÍRTA CHRIS] **Kereken 16 évvel ezelőtt jelent meg az első Battlefield. Hihetetlen, pedig mintha csak tegnap lett volna, hogy Wake Island szigetén egymást irtottuk a Guru táborban, most pedig sok-sok folytatás és kiegészítő után végre ismét visszatérhetünk az első rész történelmi időszakába, amelyben a készítők csúcsra járatják az eddig megismert elemeket és a járműves harcokat.**

Kiadó: EA **Fejlesztő:** DICE **Műfaj:** akció **Megjelenés:** 2018.10.11.

Talán nem volt túl szerencsés egy olyan előzetessel prezentálni a Battlefield 5-öt, mint amilyennel a DICE tette. Tény, hogy az első trailer fantasztikusan látványos lett, viszont sokan fennakadtak az abban szereplő partizánon, és elfelejtették, hogy a Battlefield-sorozat soha nem egy dokumentumfilm volt játékba öntve. De lépjünk is túl ezen az örökkévalóságig tartó felesleges hőbörgésen, hiszen pár nappal a bejelentés után jött az E3, ahol részletesebben is bemutatták a Battlefield 5 többszereplős játékmódját, és megtudtunk egy rakás dolgot a játék legérdekesebb elemeiről. Ezeket látva bizony már mindenki elismerően csettintett, és mindent egybevetve úgy tűnt, hogy idén ősszel a sorozat egyik legkiválóbb darabját kapjuk meg.

EZ LESZ A 15. BATTLEFIELD

Battlefield 2, 3, 4, 1 és 5. Tény, hogy kicsit furcsán tudnak számolni a DICE-nál, de az idősebb játékosok talán még emlékeznek arra, hogy mindezeket megelőzően létezett egy Battlefield 1942 is, ami az akkor népszerűnek számító második világháborús játékok sorát gazdagította, a Medal of Honorral és később a Call of Dutyval egyetemben. Ebbe az érába azóta sem merészkedett vissza a sorozat, annyira túltolták a világégést. Idén viszont a CoD után a BF is visszatér a gyökerekhez, hogy bebizonyítsa, ő a legszebb, legerősebb, legsűrűbb sövényű oroszlán a sztyeppén. Erre pedig úgy tűnik, minden esélye megvan, hiszen egyrészt már nincs túl sok kihívója, másrészt minden ízében tökéletesnek ígérkezik az, amit eddig láttunk belőle. Ilyen például a kampány, ami hasonlóan a Battlefield 1-hez újra a War Stories móddal lep meg minket, ami annyit tesz, hogy a háború több frontján, több szereplő szemszögéből követhetünk végig egy-egy történetet. Bár a War Stories remek lehetőséget ad arra, hogy változatos történetet kapjunk, a gond ezúttal is az lehet, hogy ezek a történetek túl rövidek ahhoz, hogy valóban kiélvezzük a cselekményt. Mindenesetre reméljük a legjobbakat. Visszatér a Battlefield 3-ban is látott kooperatív játékmód, méghozzá Combined Arms néven. Ez egy különálló opció lesz, amiben procedurálisan generált küldetéseket kapnak a játékosok, és hullámokban érkező ellenfeleket kell elpusztítani. Hasonlót kell elképzelni, mint a Left 4 Dead esetében, csak épp tankokkal és körülöttünk leomló falakkal, szóval nagyon izgalmasnak érkezik ez a mód is.

MUTASD A MULTIT!

„De ki a francot érdekel a szingölpléjer és a koóp, ha van multi?!" üvölti most az újságba a lelkes olvasó, és bizony igaza is van: nem sokakat. Valószínűleg a készítők is így gondolták, hiszen ők is érezhetik, hogy a sorozatot mindig is a multi vitte el a hátán, és ezúttal sem történik ez másképp. Szerencsére pont ezért is volt szuper az idei E3, ugyanis itt már testközelből láthattuk a BF5 többszereplős részét, méghozzá annak a

Tetszik a helyszín? Nos, a kőkeményen a multira összpontosító játékmódoknak hála nappal és éjszaka, tiszta időben és hóesésben is megcsodálhatod, így újra felfedezve valami korábban nem látott apróságot.

ZÁRT ALFA A LAPZÁRTA UTOLSÓ PILLANATAIBAN

A cikk leadását követően hozzáférést kaptunk a játék alfa verziójához. Ez a változat futott az E3-on is, tehát gyakorlatilag testközelből láthattuk azt, amit eddig csak videókon figyeltünk. Meglepő, hogy mennyivel jobb lett a fegyverek pontossága, valamint milyen fontos lett a csapatmunka. A szakaszokra történő spawnolás és a társakkal történő együttműködés elengedhetetlen, valamint a lőszerkészletre is nagyon figyelni kell, ezek pedig együttesen nagyon megváltoztatják azt, ahogyan játszani kell a Battlefielddel. Mindent összevetve úgy tűnik, hogy a sorozat egyik legjobb darabját üdvözölhetjük ebben a részben. A hibák ellenére is sokkal hangulatosabb és élvezetesebbnek tűnt, mint az előző rész.

Basszus, hát nem otthon hagytam a bombát, amivel a légvédelmet kellene hatástalanítani? Vajon a futárszolgálat ide is vállalja a 24 órás kiszállítást?

legújabb játékmódjával együtt. Ez pedig a Grand Operations, ami a Battlefield 1 rajongói számára ismerősnek tűnhet. Ebben a játékmódban 64 játékos küzdhet egymással két csapatra bontva, és körönként más-más feladatot kapnak a támadók és a védők. A feladat és a pálya annak függvényében változik, hogy az adott körből ki kerül ki győztesen, és más-más napszakok és időjárási események teszik változatosabbá az egész hadműveletet. A demóban mutatott pályán például a támadó félnek éjszaka, egy repülőgépből kellett kiugrania, hogy később megtaláljon pár robbanószert és felrobbantsa a védők légvédelmi ütegeit. Ha sikerült az offenzíva, jött a második nap, ahol már nappal harcolhattak tovább a játékosok, egy másik játékmódban, de ugyanazon a pályán. De azok számára, akik nem szívesen engedik el a biztonsági kötelet, természetesen visszatér a jó öreg Conquest mód is, valamint érkeznek a szokásosak is, mint pl. a TDM és a Domination.

A Battlefield 5 multija esetében egyébként a felszín alá kell néznünk, hogy megtaláljuk a legérdekesebb újdonságokat. Az egyik ilyen például, hogy a szakaszok sokkal fontosabb szerephez jutnak, ugyanis bárki feléleszteheti a szakasztársát, nem szükséges hozzá Medic kaszt. Igaz, ez így kicsit tovább tart, de a művelet elvégezhető akkor is, ha nincs a közelben szanitéc. Nagy változásokra számíthatunk a lőszerkészlet feltöltése terén is, ugyanis újratölteni csak olyan helyeken tudunk, ahol az megengedett, ez pedig érvényes a járművek esetében is. Ennek köszönhetően például a tankok nem masírozhatnak végig az egész harcvonalon, ha egy-két lelkes utász hátulról javítja azokat, valamint a repülőgépeknek is visszavonulót kell fújniuk, ha kifogynak a bombákból, és a pálya egy eldugott sarkában újra kell tölteniük a készletüket.

A Battlefield 5 legnagyobb újdonsága talán az, hogy mennyire el lehet veszni az apró részletekben, amelyek fenekestül felforgatják a harcokat.

Emellett bemutatkozott az úgynevezett Fortify rendszer is, aminek a lényege az, hogy szinte bárhova felhúzhatunk valamilyen védelmi állást. Homokzsákokat pakolhatunk a kilőtt falszakaszokhoz, a nyílt területeket eltakarhatjuk a kíváncsi orvlövészek elől, valamint rögzített fegyverrendszereket állíthatunk fel oda, ahova megengedett. Ezt a műveletet bármelyik kaszttal megtehetjük, ugyanis hasonlóan a Battlefield 1 gázálarcához, itt is mindenki rendelkezni fog az ehhez szükséges kellékekkel. Tovább javul a csapatok közti erőegyensúlyt biztosító rendszerelemek sokasága is, például úgy, hogy a nyertes csapatok kevesebb lőszert kapnak a következő kör indulásakor, ami még fontosabbá teszi a Support kaszt jelenlétét, valamint rávezeti a játékosokat arra, hogy leölt ellenfeleiktől elvegyék az eldobott fegyvereiket.

A Grand Operations mellett bemutattak, pontosabban csak bejelentettek egy másik játékmódot is, Tides of War néven, ami nem is játékmód. Oké, tudom, ennek így nincs értelme, de mondom, mit tudunk róla: a Tides of War egy élő, folyamatosan változó és felügyelt eseménysorozat lesz, ami fejezetenként 2-3 hónapig tart. Ebben limitált ideig elérhető célokat kapunk, feloldhatunk új fegyvereket, sztoriközpontú küldetéseken indulhatunk bevetésekre, valamint érkezik ide pár új multis pálya is. Mindegyik fejezet kapcsolódni fog egy-egy Grand Operationhöz, és mindegyik teljesítéséért egyedi, csak akkor megszerezhető jutalmakat kapnak a játékosok, melyekkel teljesen sajátra alakíthatják, variálhatják át profiljukat, kezdve a karaktermodelleken át a tankfestéseken keresztül a dögcédulákig.

MEGÉRI RAJONGÓNAK LENNI!

Szóval félkezű partizáncsaj ide vagy oda, akit ezek a dolgok sem hoznak lázba, az nem Battlefield-rajongó. És akkor még meg sem említettük a megújuló mozgásrendszert, a látványosabb és élethűbb rombolható környezetet, valamint azt, hogy a Battlefield 5-höz már nem kell külön Premium csomagot venni, mert ingyen kapunk hozzá minden kiegészítőt. Lehet, hogy sokan már a 4. résszel feladták a battlefieldezést, de véleményünk szerint ez lesz az a fejezet, ami miatt érdemes lesz újra összecsődíteni a haverokat, hogy esténként együtt gyilkoljuk az ellenfeleket!

E3 2018

MINDENKI EGYÉRT!

JUMP FORCE

[ÍRTA MCMACKO] **Sokan meglepődtünk, amikor a Jump Force trailere feltűnt a Microsoft konferenciáján. Az egymás hegyén-hátán bunyózó manga hősök keresztezett témája ugyanis egyedi látvánnyal, és még egyedibb univerzum-fúzióval égette magát bele a retinánkba.**

Kiadó: Bandai Namco Games **Fejlesztő:** Spike Chunsoft **Műfaj:** verekedős **Megjelenés:** 2019

Úgy, most jól megidézem a rózsaszín karcok szellemét, aztán ha kellő energiát fektetek bele, kiradírozlak a létezésből!

Vannak világok, amelyek a mi Földünktől elkülönülve léteznek. Vannak olyan világok, ahol a lehetetlen valósággá válik, ahol a Jó és a Rossz örök harcban áll egymással. Ezek a világok nem találkozhattak volna. Ám a sors máshogy gondolta, a határok összemosódtak, a hősöknek pedig a gonosszal szemben állva meg kell küzdeni a túlélésért. És a mi megmenekülésünkért is, hiszen nem máshol, mint a mi Földünkön fuzionáltak a Shonen Jump univerzumok.

Hangzatos felvezetés, és nagyjából erről is szól a Bandai Namco bunyós őrületének E3-as felvezetője. A Jump Force nem tesz mást, mint összeboronálja a '68 óta futó mangamagazin, a Shonen Jump karakterek legjavát, és egy úgynevezett anime crossoverben ereszti őket egymásnak a szereplők saját legendáriumától független, valós helyszínek által megidézett arénákban. Ebben az ütközetben ott vannak a Naruto, a Dragon Ball vagy éppen a One Piece sztárjai is, és azt sem szabad elfelejteni, hogy a Death Note főkolomposai (Light és Ryuk) is a kidolgozott és izgalmas történet fontos részét fogják képezni.

KELL EGY CSAPAT!

A játékmenetet mondjuk, tessék úgy elképzelni, mint a korai 3D-s Dragonball megjelenéseknél. Az oldalnézet ötletét tegyük is gyorsan félre, itt kvázi TPS nézetből megy a cséphadarás, ahol a minden határon túl robbanó, csattanó, püffenő, roskadó és villanó akciózás közben kell a másik életerejét leszippantani. A játékmenet ráadásul 3 vs 3 Tag módban fog pörögni, azaz három karakter váltogatásával kell legyőznöd az ellenfél saját harci trióját.

Apró csavar a Tag megközelítésben, hogy elvileg egyetlen életerő csík tartozik mindhárom karakterhez, akiknek a váltogatása így nem feltétlenül a HP-menedzselés miatt lesz olyan fontos, sokkal inkább a támadások és közös kombók kivitelezésére kerül így a hangsúly. A játékmenet könnyű hozzáférhetőségéről tanúskodnak azok a beszámolók, melyek alapján elmondhatjuk: a közismert figurákkal gyerekjáték lesz kombókat előhozni, ráadásul az állandóan védekező harcosok ellen is lesznek látványos speciális támadások. Mindenesetre az volna az ideális, ha azért az egyszerűsítések mellett a kellő mélységet igénylő profikat is kielégítené a játékmenet.

Az előzetes videók alapján a Jump Force remekül ötvözi a CG-s stílust az animékből előhúzott karakterek terveivel, bár olykor kicsit furcsa a csillogó, shaderekkel cicomázott kedvenceket mozgásban látni. Ebből felocsúdva viszont senkinek sem lehet panasza a látványra.

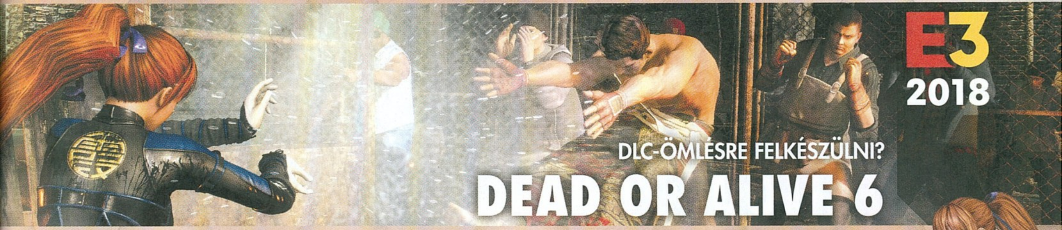
Részletgazdag, színes, robbanásokkal teli szemkápráztató jeleneteket várunk. Sőt, konzolon a PS4 Pro és Xbox One X által a külcsín extra támogatást is kap majd a kódot pöcögtető fejlesztőktől. Apropó Xbox One – láthatóan továbbra is fontos a Microsoftnak a Japánból érkező játékok támogatása, így a konferencián történő debütálás eme formában egy pozitív üzenetnek is tekinthető az X-es társadalom felé.

MIRE SZÁMÍTHATUNK?

Na, de vissza a fejlesztőkhöz: a Spike Chunsoft műhelyében készülget a mangás akciójáték. A csapat tagjainak korábbról amúgy a Danganronpa-sorozatot, a J-Stars Victory zagyvaságot, a Pokémon Mystery Dungeon mellékágat és a One Piece: Burning Blood-játékokat is köszönhetjük. Semmiképp nem kezdőkről beszélünk, de azért érdemes azt is figyelembe venni, hogy a stúdió IGAZÁN nagyot durranó rakétát eddig még nem indított el a válláról.

A Bandai Namco kiadásában rendszeresen összecsapnak a népszerű mangák hősei, ám a Jump Force-nak hála most egy világon osztoznak.

Meglátjuk, hogy a Jump Force világokat összemosó akcióitól mennyire fog térde borulni az animés-bunyós közösség. A premier bemutató jó volt arra, hogy az érdeklődésünket felkeltse, ám a remek látvány és a Budokai Tenkaichi-játékokra emlékeztető játékmenet még önmagában nem elég a nap megmentésére. Ehhez jól, élvezetesen és hosszú távon is szórakoztató formában verekedő hősökre is szükség lesz...



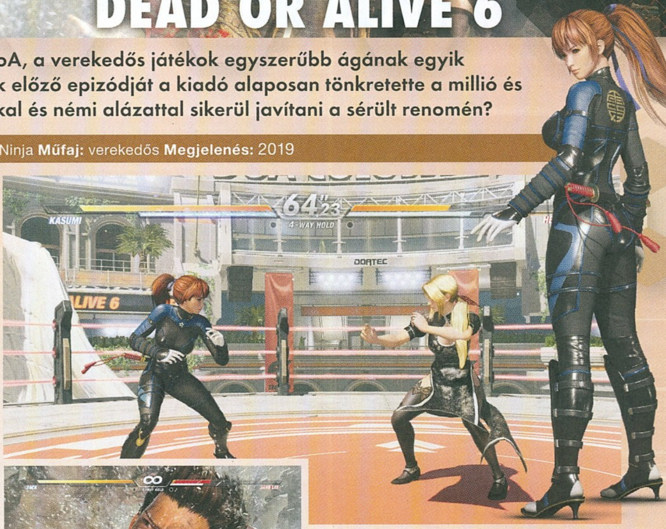
DLC-ÖMLÉSRE FELKÉSZÜLNI?

DEAD OR ALIVE 6

[IRTA BÖJTI] **Több mint húsz éve fut a DoA, a verekedős játékok egyszerűbb ágának egyik legnépszerűbb képviselője, aminek előző epizódját a kiadó alaposan tönkretette a millió és egy drága DLC-vel. Vajon újításokkal és némi alázattal sikerül javítani a sérült renomén?**

Kiadó: Koei Tecmo Games **Fejlesztő:** Team Ninja **Műfaj:** verekedős **Megjelenés:** 2019

Ha a verekedős videojátékok panteonjában az egyik oldalon ott vannak a kombókra épült játékmenettel bíró közismert címek, akkor a Dead or Alive, avagy a Team Ninja alkotása biztos, hogy a csarnok ellentétes oldalán kaphat csak helyet. No, nem azért, mert rossz, hanem azért, mert sokkal inkább épít az intuícióra, mintsem a bemagolt kombinációkra, aminek hála már elsőre is megadhatja a sikert még a kezdőknek is, de tanulással természetesen megszorozható az élmény. Nem utolsósorban a remek harcrendszer, a látványos mozdulatok és a közelharcra építő játékmenet mellett a DoA még egy apró tényezőnek köszönheti sikereit: ez pedig a cicifizika. Nem, nem olvastad félre, a széria híres a mellméretekről és a keblek mozgásáról, amit külön be is lehet állítani, és amit aztán a trópusi szigeten relaxálós, napozós és strandröplabdázós mellékág (Xtreme) alaposan ki is használt...



Ha pedig már testek és közvetlen érintkezés, a fejlesztők ezúttal is mindent megadtak a szemnek, így a jóképű és laza, félmeztelen pasik bögyös, babaarcú leánykákkal csapnak össze, amit a DoA5 esetében a Koei alaposan megfejelt a mindenféle, meglehetősen drágán mért szexi ruhácskával, hogy a karakterek tényleg úgy nézzenek ki, mintha a felhasználók nedves waifu-álmaiból léptek volna elő. Hogy a teljes áron kínált program mellett több másik játék árát lehetett elverni ilyen extrákra, nyilván nem tett jót a sorozat hírnevének, de reméljük, a sorszámozott folytatás jövőre helyrebillenti az egyensúlyt, a DoA pedig visszatérhet a legjobb és legélvezetesebb műfaji darabok közé.

ILYET MÉG SOHA NEM LÁTTÁL

Legalábbis ebben a szériában. Merthogy belecsapva a lecsóba, rá is térek a PC-n Steamre, ezenkívül PS4-re és XOne-ra érkező DoA6 legnagyobb újítására. Aki nézett felvételeket az E3-as prezentáció után a játékmenetről is, annak egyből feltűnhetett, hogy az életerő mellett egy másik csík is helyet kapott a képernyőn. A blokkolással és sikeres támadásokkal egyaránt tölthető Break Gauge pedig a más játékoknál már megszokott mozdulatokat kínálja: teljes csík esetén egy brutális csapást lehet mérni az ellenfélre, de akár védekezésre is felhasználható a speckó. Emellett a nem annyira apró, bár a teljes zsánerismeret esetén nem éppen úttörő újítás mellett az alkotók láthatóan nagy hangsúlyt fektettek a külsőre is. A támadások még látványosabbak és még több energia van a mozdulatokban – a DoA soha nem fukarkodott a bevitt találatok okozta visszajelzés terén, de ezúttal még fájdalmasabbak az ütések és rúgások. Ráadásul a karakterek külsején is meglátszódik az ádáz harc, hiszen lassan megizzadnak, bőrük csillogóvá válik, ami persze leginkább a közelítéseknél tűnik fel, hiszen egy-egy esetben a kamera látványosan bezoomol, a háttér elmosódottá válik.

Hála az égnek és a cicifizika teremtőjének, hogy az új DoA nem kizárólag statikus környezettel rendelkezik, avagy itt-ott a díszítőelemeket is bevonhatjuk a harcba.

Látvány terén így semmi ok nem lehet a panaszra, sőt úgy tűnik, hogy a fejlesztők a játékmenet terén sem adnak okot erre. A nagy kérdés, hogy összesen hány szereplő és azon belül hány új karakter fog bemutatkozni a 2019 elejére esedékes megjelenésig. Kasumi és Helena, Hayabusa és Zack, Hayate és Jann Lee már biztos belépő a ringben, de ez ugye semmiféle hajlandóságot nem mutat az újítások irányába, ellentétben a helyszínekkel. A szobrokkal díszített DoA Colosseum nem annyira látványos, inkább csak a megszokott színvonalat hozza, ellenben a sikátorban berendezett The Throwdown nem csak a külsejében kellemes, elvégre visszahozza a játékmenetbe a bevethető környezeti elemeket is, sőt egy-egy esetben maguk a nézők is beleszólnak a meccs alakulásába.

A Dead or Alive hatodik színrelépése hatalmas reformokat tehát nem hoz, de itt-ott kellőképpen változtat ahhoz, hogy új rajongókat szerezzen, és a régieket is megtartsa. Mondjuk, ha nem jön mellé megint egy brutális árszabású DLC-hegy, akkor utóbbival eleve nem lesz gond. A DoA6 ugyanis első ránézésre izgalmas, látványos és a megszokott minőséget hozza.

E3 2018

IDŐZÍTETTÉK A BOMBÁT

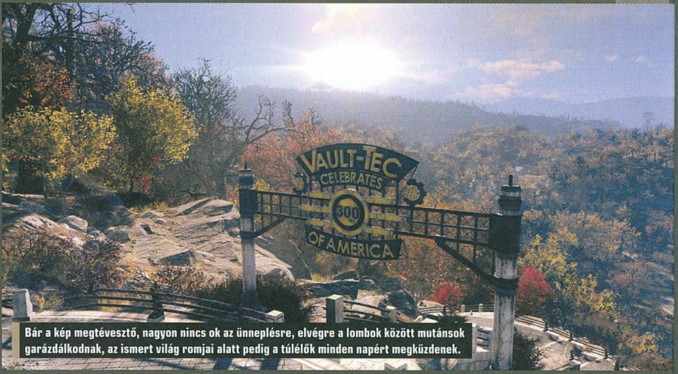
FALLOUT 76

[IRTA BATE] **Ősszel lesz három éve, hogy a Fallout 4 kigördült a Bethesda műhelyéből, így épp ideje volt, hogy a kiadó előálljon a posztapokaliptikus szerepjáték következő fejezetével. A cég az E3-on le is rántotta a leplet a 2018 őszén érkező folytatásról, ami viszont nem pont olyan lesz, mint amire a rajongók számítottak.**

Kiadó: Bethesda **Fejlesztő:** Bethesda Game Studios **Műfaj:** MMO RPG **Megjelenés:** 2018.11.14.

Sokszor szoktam hangoztatni, hogy a változás jó dolog, így a végeredmény ismerete nélkül nem kezdem el ekézni a Bethesda azon döntését, hogy a kukába hajították a Fallout-sorozatnál már megszokott single player-központúságot – persze annyit hozzátennék, hogy annak fényében kicsit hülyén jön ki ez a váltás, hogy a kiadó emberei tavaly még büszkén verték a mellüket, hogy ők bizony kiállnak az egyjátékos élmény mellett.

Merthogy miről is van itt szó? Nos, a Fallout 76 szakít az eddigi hagyományokkal, hiszen lényegében egy állandó internetkapcsolatot igénylő, MMO-szerű játék lesz, amiben a túlélésre tolódik, valahogy úgy, mint a DayZ vagy épp a H1Z1 esetében. A magam részéről nem feltétlenül örülök ennek a váltásnak, de addig nem is írom le teljesen a koncepciót, amíg nem láttam működés közben a végeredményt.



Bár a kép megtévesztő, nagyon nincs ok az ünneplésre, elvégre a lombok között mutánsok garázdálkodnak, az ismert világ romjai alatt pedig a túlélők minden napért megküzdenek.

MÁS VILÁG

Nem a műfaj viszont az egyetlen tényező, ami változik, hiszen a korábbi epizódokkal ellentétben a Fallout 76 jóval korábban veszi fel a fonalat, mint az elődei. A Fallout-univerzum története szerint a Nagy Háború 2077-ben robbant ki, és az új játék az első rakéták becsapódása után 25 évvel veszi kezdetét, konkrétan 2102-ben, 59 évvel az első Fallout előtt. A program felütése szerint a 76-os óvóhelyről kimerészkedő karakterünk elsődleges feladata, hogy megkezdje az elpusztított civilizáció helyreállítását.

Ami jó hír, hogy a Bethesda ígérete szerint hiába kapunk egy állandó online kapcsolatot igénylő, más játékosokat is felvonultató túlélőkalandot, ennek ellenére lesz hagyományos sztori, fő szállal és mellékküldetésekkel, sőt a cég arra is ígéretet tett, hogy ha valakinek nincs ínyére a PvP, az beállíthatja, hogy ne legyen lehetőség másokkal harcba keveredni. Ez egész biztató, ugyanakkor a Bethesda azzal kapcsolatban még nem nagyon osztott meg részleteket, hogy miképp fog működni, ha a felhasználók úgy döntenek, ők mégis szembe kívánnak szállni a világ másik végén játszó kollégákkal. Amit eddig tudni lehet, az az, hogy az elhalálozás nem lesz hatással az eredményeinkre, és ahogy a legtöbb hasonló játékban, úgy itt is lehetőség lesz a feltámasztásra, illetve az elhullott játékosok visszalátogathatnak majd arra a pontra, ahol életüket vesztették – ebből persze rögtön következik az is, hogy a PvP során simán előfordulhat, hogy a hullánkat annak rendje és módja szerint kifosztja a győztes fél.

Egészen új oldaláról mutatkozik meg a Fallout-széria, ami a taktikusabb szerepjátékos vonalat kicsit a háttérbe szorítja az online mód kedvéért.

Biztosra vehető továbbá az is, hogy a Fallout 76 végleg szakít az első játékok taktikai szellemiségével, hiszen már a Bethesda-féle epizódokból ismert V.A.T.S. rendszer is a múlté, legalábbis abban az értelemben, hogy keresztet vethetünk a harcnál előhívható lassított módra. Egy multiplayer játékban ennek értelemszerűen nincs helye, ugyanakkor továbbra is lesz lehetőség arra, hogy az ellenfelek meghatározott testrészeire célozzunk. Ami viszont nem változik, hogy továbbra is tapasztalati pont jár a sikeresen végrehajtott akciókért, lesz szintlépés, és nem hiányoznak majd a Fallout ikonikus perkjei sem – a rendszer annyiban alakul át, hogy meghatározott számú Perk kártya használatára lesz lehetőség, a kártyákat tehát nem lehet a végtelenségig halmozni, ugyanakkor bármikor variálhatjuk majd, hogy éppen melyek legyenek érvényben.

A barkácsolás már a Fallout 4-ben is jelentős szerepet kapott, és nem lesz ez másképp az új részben sem: lehetőség lesz mindenféle receptek begyűjtésére, amik aztán lehetővé teszik, hogy az összeguberált hozzávalókból fegyvereket, páncélokat, illetve mindenféle fogyasztható cuccokat gyártsunk. Szintén visszatér az építkezés, méghozzá egy külön rendszer, az úgynevezett C.A.M.P. (Construction and Assembly Mobile Platform) formájában, aminek a használatával saját bázisokat építhetünk – legalábbis a fejlesztők ígérete szerint – a játéktér bármelyik részén. A rendelkezésre álló terület ráadásul négyszer nagyobb lesz, mint a Fallout 4 esetében, szóval arra bőven kapunk teret, hogy akár több játékos is jelentős létesítményeket hozzon létre.

BOMBA, JÓ?

A Fallout 76-ban persze nem csak a többi játékos kószál majd, de az univerzumnak megfelelően mindenféle eltorzult lények, mutánsok

Amerika hősei, akik még az apokalipszis után is adnak a divatnak egy jó nagy pofont, mert ugye nincs menőbb, mint egy limitált szériás Power Armor 76.

és ghoulok állják utunkat, továbbá lesznek eddig sosem látott ellenfelek is, mint például a Scorchbeast: egy repülni képes, denevérszerű ocsmány fenevad, akit a fejlesztők szerint igazi kihívás legyűrni. Ha ilyen lénnyel találkozunk, az egyben azt is jelenti, hogy közel járunk valamelyik rakétasilóhoz, ahonnan konkrétan rakétatámadás indítható. Összesen négy ilyen helyszín várható a térképen, és a játék feladatainak egyike, hogy a játékosok elérjék ezeket az állomásokat.

Mint említettük, akár támadás is indítható, ám az egyelőre nem teljesen világos, hogy ez milyen hatással lesz a többi játékosra – ami biztos, hogy várható valamilyen figyelmeztetés a rakéta érkezése előtt, illetve a Bethesda azt is leszögezte, hogy nem azért tervezték ezt a lehetőséget, hogy a játékosok így tüntessék el a föld felszínéről a kemény munkával megépített bázisokat. Sőt olyan lehetőség biztosan nem lett bekalkulálva, hogy az offline játékosok építményeit ilyenekkel pusztítsák el mások, hiszen a létesítmények csak akkor jelennek majd meg a játéktéren, mikor maga a játékos belépett a rendszerbe.

ÖRÜLÜNK, VINCENT?

Ahogy a cikk elején is említettem, nem feltétlenül vagyok meggyőződve róla, hogy ez a legjobb irány egy új Fallout-játéknak, ugyanakkor tisztában vagyok azzal, hogy a Bethesdának üzleti érdeke, hogy újítson, és hogy megpróbálja meglovagolni az aktuális trendeket – annak például még örülhetünk is, hogy nem egy Battle Royale Falloutot kapunk, ahol Power Armorért kajtatva kell legyőznünk a maradék 99 óvóhelylakót. Bár a magam részéről sokkal jobban örültem volna egy klasszikus single player szerepjátéknak, azért azt is el kell ismernem, hogy vannak olyan aspektusai a Fallout 76-nak, amikért lehet lelkesedni. Az egyik ilyen tényező, hogy más játékosok megjelenésével az NPC-ket és ellenfeleket tartalmazó világ minden korábbinál élettel telibbé válhat, de a multiplayer egyben azt is jelenti, hogy végre lehetőség lesz a barátainkkal közösen belevágni a radioaktív kalandba. Ez mindig olyan lehetőség, amitől felcsillan az ember szeme, és ezúttal nemcsak arra kapunk lehetőséget, hogy együtt verekedjük végig magunkat a sztorin, de a pakliban benne van a közös bázisépítés lehetősége és egy egész terület uralom alá hajtása is, az olyan „apróságokról” nem is beszélve, mint a közös harc, a cserebere és egymás segítése, ha szorult helyzetbe kerülnénk.

Optimizmusra ad okot az is, hogy a Bethesda fejlesztői azért hatalmas nagy katasztrófát még nem tettek le az asztalra, és viszonylag kevés az esélye annak, hogy épp az egyik legértékesebb franchise-ukkal szeretnék ezt először meglépni. Szóval kezdetben bármennyire is idegenkedtem egy multiplayer Fallout gondolatától, azért kétségtelen, hogy van potenciál ebben a váltásban. Egyelőre persze még túl sok az ismeretlen tényező ahhoz, hogy feltétel nélkül lehessen várni az új részt, de az eddig látottak azt sem zárják ki, hogy egy kifejezetten erős program érkezzen idén novemberben. Én az ellenérzéseimtől függetlenül is igyekszem pozitív maradni, és bízom benne, hogy az egyelőre még dátum nélküli béta megmutatja majd, hogy tényleg működik ez a koncepció. Reméljük a legjobbakat, és hogy ősz végén kijelenthetem, hogy igenis jót tett a Fallout-szériának ez a változás.

THE ELDER SCROLLS VI

Miután a The Elder Scrolls V: Skyrim szinte minden létező platformra megjelent, ideje volt, hogy a Bethesda elhintsen valamilyen morzsát a következő Elder Scrolls-játékkal kapcsolatban. Amit az E3-on kaptunk, azt tényleg csak egy morzsa, hiszen a rövidke kedvcsinálóból lényegében semmi nem derült ki, csak az, hogy lesz hatodik rész. Hogy mikor és hol fog játszódni, továbbá milyen változásokra számíthatunk, arról persze nem tudunk semmit, hiszen a pár másodperces videó lényegében bármilyen fantasy játékhoz készülhetett volna. Pletykák persze vannak, és sokan tudni vélik, hogy az új fejezet Valenwoodba kalauzol majd minket, Tamriel azon részére, ahová a Bethesda eddig még nem nagyon „merészkedett”. Mindez persze csak feltételezés, és az igazságra valószínűleg még sokáig nem fog fény derülni.

Fiúk, a főnök azt mondta, hogy nem mehetünk vissza a Vaultba, amíg meg nem találtuk azt, aki a „single élmény számunkra a legfontosabb” szöveget nyilatkozta. Komoly vérdíj van a fickó fején.

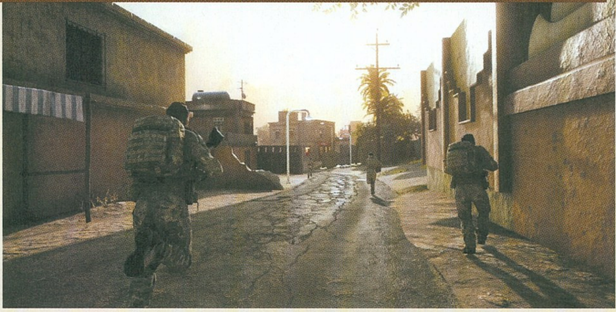
HÚSBAVÁGÓ HOMOKVIHAR

INSURGENCY: SANDSTORM

[ÍRTA JOHNBART] **Rémült kiáltásokkal, vérfagyasztó fegyverropogással, fülsiketítő robbanásokkal és hirtelen halállal tarkított könyörtelen utcai harcok. Ez az Insurgency: Sandstorm, ami tartalmában nem tartogat meglepetéseket, a tálalás viszont elsőrangúnak tűnik!**

Kiadó: Focus Home Interactive **Fejlesztő:** New World Interactive **Műfaj:** FPS **Megjelenés:** 2018. szeptember (PC), 2019 (PS4, XOne)

A 2014-es Insurgency igazi arany középútnak bizonyult az online FPS-ek rajában, a New World Interactive (innentől NWI) zsánerbelépője ugyanis kellemes átmenet volt az arcade-es online lövöldék és a hardcore taktikai FPS-ek között: előbbiektől az adrenalindús játékmenetet és a könnyű irányítást, míg utóbbiaktól a mozgáskultúrát, a gunplayt és a minimalista kezelőfelületet örökölte. A fotelkatonák pedig rá is haraptak a félrealisztikus utcai harcokra, a közel másfél millió eladott példány, illetve a Day of Infamy néven kiadott világháborús mellékág legalábbis szerintem nem az „egy millió légy nem tévedhet!"-axiómát erősíti.



Ha pedig valami jól működik, ahhoz nem kell hozzányúlni, gondolhatták a coloradói fejlesztők, az ősszel érkező folytatás így nem változtat az alapfelálláson; emiatt pedig a Sandstorm inkább tekinthető egyfajta újragondolásnak, semmint teljes értékű második résznek.

NINCS KEGYELEM, CSAK FEGYELEM

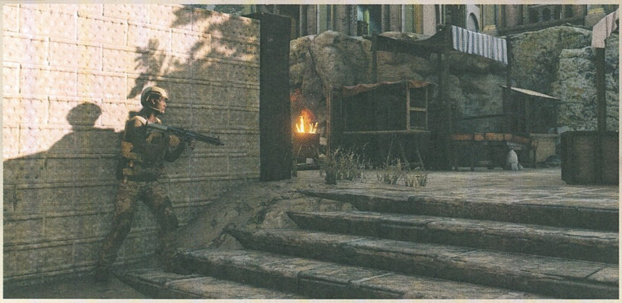
A friss etap alapjai így a 2014-es elődhöz képest nem változnak: egy online katonai shooterről van szó, amely épp annyira reális, hogy ne szisszenjenek fel a keményvonalas virtuálbakák, ugyanakkor épp annyira pörgős is, hogy ne kelljen percekig kolbászolni a következő ütésváltásig. A csata pedig abszolút könyörtelen: célkereszt ugyanis nincs, nem kapunk killfeedet az elesett játékosokról, pár pontos lövéstől simán kifekszünk, a tárakban csücsülő töltények pedig csere esetén nem adódnak össze, szóval érdemes számolni, hogy mennyi maradhatott bennük, mikor másikat pattintunk a karabélyba.

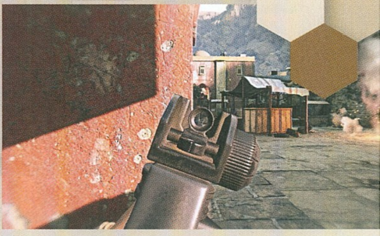
A bevetés fentebb taglalt szabályait a Source-motoros őshöz hasonlóan botok ellen vívott PvE és emberi frakciókat egymásnak eresztő PvP módokban ültethetjük át a gyakorlatba. Előbbi maximum nyolcfős, míg utóbbi (módozattól függően) 10-32 fős meccseket kínál, az összecsapások szabályrendszere pedig a Battlefield-sorozat pontfoglalós mókáira emlékeztet, leszámítva, hogy a respawn csak bizonyos pontok/tárgyak elfoglalása-felrobbantása után érkezik. A csapatmunkát pedig nemcsak a nyers szabályrendszer, hanem a tabella is erősen sulykolja: a meccstábla inkább a pályacélokat teljesítő, semmint a killeket gyűjtő újoncokat sorolja a dicsőséglista élére, az összehangolt csapatmozgás és a kommunikáció így egyszerre csapatérdek és a személyes dicsőség záloga is.

ÚJ HARCTÉR, ÚJ MEGOLDÁSOK

Ez persze az Insurgency véráztatta utcáin skalpokat lövő harcosoknak nem újdonság, de ahogy említettem, a Sandstorm inkább tekinthető újragondolásnak, semmint igazi folytatásnak, a cél így az volt, hogy modernebb körítéssel, pár ésszerű fejlesztéssel cicomázzák ki a már ismert játékmenetet. Mindennek alapját az Unreal Engine 4 képezi: bár a program nem kelhet versenyre a motor legszebb shootere címért, a látvány így is pazar, a harcterek pedig nagyjából hozzák az előd pályáinak méretét (sőt kicsivel nagyobbak is lesznek), a grafikát így nem érheti panasz.

A fiúk annyira komolyan vették a terepen rejtőzködés gyakorlati részét, hogy a parancsnok azóta is keresi őket. Hiába, tedd vagy ne tedd, de ne próbáld!





Katona! A lenti városban egy orvlövész rejtőzött el, aki egyből fejbe lövi, ha kidugja a fejét. Most pedig akkor tessék elfoglalni a helyszínt, jó szórakozást!

Ahogy a játékmenetet sem, ahol lényeges áramvonalasítást végeztek: a visszajelzések szerint ugyanis az előd 5 co-op és 7 PvP játékmódja eléggé széttöredezte a közösséget, a Sandstormban így mindkét vonal csak a leggyakrabban játszott módozatokkal és egy-egy új variánssal érkezik. A kooperatív vonalat így a Checkpoint néven ismert lineáris pontfoglalás és a területvédő Outpost mellett egy (jelenleg még nem ismert) Operation módozat erősíti majd, míg a PvP szegmensben a támadó és védekező frakciókat felvonultató Push, a non-lineáris pontfoglalást kínáló Firefight, illetve egy 32 főre szabott Capture the Base mód várható. Ez utóbbiban könnyű vezethető járművek is lesznek: a rendfenntartók páncélozott terepjárókkal, míg a felkelők szíriai parádéskocsikkal (avagy Trau szavaival élve, „improvizált harcjárművekkel", az ún. technicalokkal) száguldhatnak majd a bevetési területre, amelyekből mind a vasak rögzített géppuskáját kezelő önkéntesek, mind az utastérben mocorgó, pisztolyt vagy rövid csövű kétkezeseket markoló harcosok is golyózáport zúdíthatnak a konkurenciára.

Nem ez persze az egyetlen, a játékmenettel kapcsolatos újítás: nem ússzuk meg a Day of Infamy taktikai segédletei nélkül sem az ütésváltásokat, az együtt kolbászoló parancsnokok és rádiósok így adott időközönként felettébb pusztító (és hangos) segédleteket hívhatnak be a távcsővel megjelölt területre. Jelenleg az A-10-es varacskosdisznó tájképrendezéséről, Apache helikopteres közvetlen légitámogatásról és tüzérségi puhításról (gyújtóbombákról, valamint fehérfoszforos bőrradírról) szól a fáma, amelyeket egy könnyen kezelhető menüből hívhatnak be a tisztesek. Erre a fejlesztésre pedig a Day of Infamy menürendszerének tükrében, mit ne mondjak, szükség is lesz.

A Sandstorm nem igazi folytatás, legalábbis egyelőre úgy tűnik, hogy inkább javítja az előd hibáit, az élményt pedig felhasználóbaráttá teszi.

KÉZREÁLLÓ TERROR

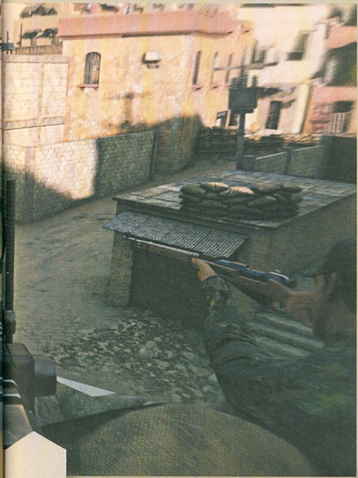
Az átszabott menürendszer mellett viszont rengeteg egyéb játékmenetbeli fejlesztést is ígér az NWI. A co-op vonalon taktikusabb ellenséges botok várhatóak, amelyek az agyatlan rusholáson túl jobb fedezék-kihasználással és átkaroló/oldalba támadó mozdulatokkal is megkeseríthetik az életünket. A remek gunplayt továbbfejlesztett ballisztika emeli új szintre, amely anyagvizsgálattal és fegyverenként belőtt lőtávval, valamint lövedékeséssel és -kezdősebességgel biztosítja az autentikus fegyverropogtatást. Tárazásból kétféle módozat áll majd rendelkezésünkre: a lassabb, de a tárat megőrző újratöltés mellett egy vészhelyzeti gyorstárazást is kapunk, ami tempósabb, de ekkor a földre ejtett lőszer bizony megy a levesbe. Mozgáskultúránk ugyanakkor szintén kibővül: az ablakokon-tereptárgyakon gombnyomással vetődhetünk át, az ajtókkal pedig nem kell mindig finomkodni, a csendes kinyitás helyett akár be is rúghatjuk őket.

A modernitás szele azonban nemcsak technikai fronton hat a játékra, hanem a testreszabási vonalon is, a fegyverek kicicomázása mellett ugyanis az új részben egy karaktergenerátort is kapunk. A kínálat az amerikai operátorok és az Iszlám Állam-inspirálta felkelők mellett a fiktív közel-keleti harctér helyi biztonsági erőit fedi le: utóbbi esetben egyébként a kurd Pesmergákra, illetve a szíriai Női Védelmi Egységekre (leánykori nevén: JPY) hajazó katonalányokat is kreálhatunk majd az egészséges feminizmus jegyében (avagy a női harcosok a Day of Infamyből érkező csonkolási rendszernek köszönhetően éppúgy apró darabokra szakadhatnak majd egy kósza gránáttól, mint a marcona férfi társaik).

ŐSZI VÁLTÁS

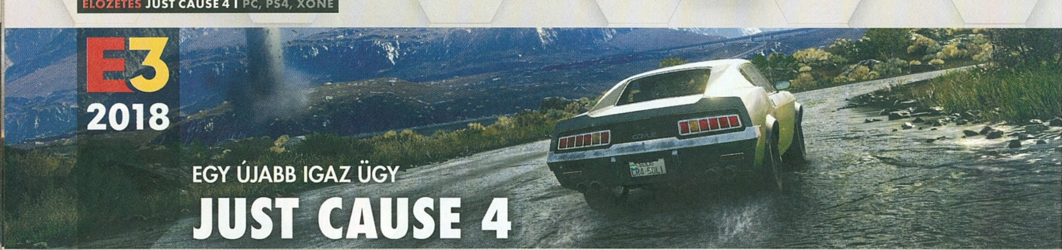
A fenti újításokat leszámítva viszont nagy meglepetéseket ne várjunk, a Sandstorm ugyanis ízigvérig Insurgency lesz, annak minden erősségével: az E3-as demóban a hangeffektek mellett a szinkron is tökéletes volt, a gunplay odavert, a fegyverek pedig remekül festettek (bár a karaktermodellekre és a mozgásanimációkra ráfér még a munka).

A magam részéről tűkön ülve várom a szeptemberi hadbahívást, a mostanra kissé megkopott előd ugyanis megérdemel egy kiforrott újrázást!



LŐPOROS ROADTRIP

Bár a Sandstorm remek online FPS-nek tűnik, az NWI kezdetben még ambiciózusabb terveket dédelgetett. A PvP és PvE multi mellé a csapat ugyanis egy négyfős co-op módban is kijátszható kampányt tervezett, amit frappánsan „háborús indie roadtrip"-ként aposztrofáltak. A sztori egy kurd katonalány körül forgott, aki, miután információt szerez fogságba esett húga holléte felől, elhagyja egységét, hogy kiszabadítsa testvérét; magánháborújában Pesmerga barátnője, egy amerikai zsoldos és egy francia segélymunkás segítette volna. Volna, mert az NWI végül elnapolta a kampányt – viszont őszintén remélem, hogy nem törölte, mert ez a háborús történet igazán különlegesnek tűnik!



EGY ÚJABB IGAZ ÜGY

JUST CAUSE 4

[ÍRTA MCMACKO] **Az idei E3 egyik nagy „szivárgója" a Just Cause negyedik része volt – gyakorlatilag napokkal előbb tudni lehetett Rico Rodriguez legfrissebb érkezéséről. Lássuk, ezúttal mit dob be az Avalanche gárdája, és hogy mit hoz a negyedik, zivataros komorságúra hangolt epizód.**

Kiadó: Square Enix **Fejlesztő:** Avalanche Studios **Műfaj:** akció **Megjelenés:** 2018.12.04.

Ha a Just Cause, akkor durva diktatúrát nyögő vidék, katonai bázisok és egy őrült hombre a CIA titkos alszervezetéből, aki motoron, csónakon, helikopteren, mókusruhában és egyéb extrém szituációkban robbant fel mindent, amit lát.

No, persze a képlet nem ilyen egyszerű, a Just Cause-játékok mögött jóval több rejlik, mint a fentebb felvázolt akciófilm-szinopszisban. Rico Rodriguez kalandjainak nemcsak ez volt a fő vonzereje, hanem a mindent átfogó, már-már karikatúraszerű hatás, amely nem nélkülözte a humort és a nyitott világokban, valamint egyedi eszközkészletben rejlő lehetőségeket. Melyik játéksorozatban tudtál egy csuklóból indítható kampós dróttal összekötni egy katonát egy viccesen repkedő, épp felrobbanni készülődő gázpalackkal? Hol tudtál ejtőernyővel leugrani a havas csúcsra épített, éppen szilánkokra robbanó radarállomásról, úgy, hogy persze a laza fickókhoz hasonlóan nem néztél a robbanásba?

Szerintem minden JC-játékosnak van pár olyan pillanata a belső videómagnóján, amit bármikor szívesen felidéz. A negyedik epizóddal viszont nem csak a fenti örökség továbbvitele lesz fontos az Avalanche számára, hiszen jó pár csorbát ki kell köszörülni a technikailag problematikus harmadik epizód után. A Just Cause 4 ezért mindjárt kapott is egy új változatot az Apex nevű grafikus motorból, amely a nagyon is szükséges belső finomhangolások mellett két újítással érkezik: frissíti az animációs rendszert és behozza a dinamikus időjárást. Utóbbinak köszönhetően így könnyen előfordulhat, hogy a játékos beleszalad egy tornádóba, fagyos hózáporba, esetleg egy masszív homokviharba. Túlzásnak hangzik a dolog? Mindenképp, ám a Just Cause-sorozatnak pont ez a mindent túllicitáló stílusa maradt meg a köztudatban, így szívesen üdvözöljük az ezzel kapcsolatos újításokat.

VÁR DÉL-AMERIKA!

És ha már frissítések, természetesen a forgatókönyv is kap egy új szálat. Ricónak a dél-amerikai térségben található Solís államot kell meglátogatnia, a vizit persze nem csak rendrakási szándékból történik: Rico faterjának furcsa kötődései vannak Solíshoz, ráadásul a környéken a régről ismerős zsoldos szervezet, a Black Hand is gyökeret eresztett. A Fekete Kéz emellett mindenféle high-tech cuccra is rátette a mancsát, Rico főellenfele pedig ezúttal egy hölgy lesz: Gabriela Morales múltja tragikus pontokon fonódik össze Ricóéval, így nem csak a szokásos szembenállásra, hanem egy komplett latin szappanoperára készülhetünk. Solíssal amúgy a készítők szeretnének a korábban látottakra alaposan rátromfolni: 1024 négyzetkilométernyi terület lesz bejárható, ami 32x32 km-nyi földterületet jelent, durván rálicitálva pl. a Far Cry 5 8,5x8,5 km méretűre becsült játszóterére!

A gonosztevők ezúttal egy új dél-amerikai településre tették rá a mocskos, vagyis inkább „fekete" mancsukat, így ismét van miért rombolni.

Az előzetes híresztelések alapján várhatunk esőerdőket, sivatagos területeket, városokat, hegyvidéki szakaszokat és füves pusztákat is. Nem semmi paraméterek ezek, de természetesen játék közben fog kiderülni, hogy mennyire sikerült az Avalanche-nak az előd problémáit megoldani. Necces lenne, ha megint memóriakezelési gondokra hivatkozva esne szét a játék, vagy más apró technikai problémák zabálnák fel a frissen felturbózott pécénk összes számítási kapacitását.

EXTRA BŐVÍTÉS

2018 májusában az Avalanche felvásárolta a Nordisk Film nevű vállalatot, akik elvileg kreatív tartalmakat termelnek majd a játékokhoz. Ebből mi azt vesszük ki, hogy a csapat jó eséllyel DLC-ket fog gyártani és egyéb szolgáltatás-jellegű figyelmet fog szentelni a Just Cause 4-nek. Így legyen, az előző részek bővítéseivel sem volt gond. Mindent egybevetve biztató a jövőkép: már alig várjuk, hogy egy kocsi tetejéről állva lovagoljuk meg Solís legnagyobb tornádóját!

Azt hiszed, nem elég, ha katonák üldöznek és természeti katasztrófák veszélyeztetik az életed? Nos, akkor tessék, itt egy vadászgép is. Have fun!

E3 2018

TE VAGY A CÁPA!

MANEATER

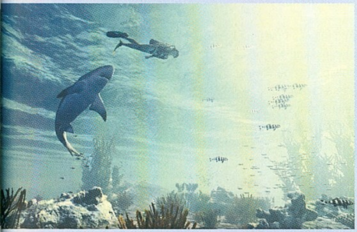
[ÍRTA **SIKLARA**] **A menetrendszerűen érkező új FIFA, Call of Duty és Assassin's Creed mellett minden évre jut pár olyan pozitívan meglepetésszerű, a semmiből jött bejelentés, mint amilyen a Maneater is, amelyben egy, a világ ellen bosszút fogadott bikacápával téphetünk szét mindenkit.**

Kiadó: Tripwire Interactive **Fejlesztő:** Blindside Interactive **Műfaj:** akció **Megjelenés:** 2018 (Early Access)

A Maneater egy nyílt világú, egyjátékos akció-szerepjáték (ShaRkPG!), amelyben egy tragikus sorsú, anyja hasából kivágott és sorsára hagyott, majd jól fejlett példánnyá felcseperedő és bosszúszomjas bikacápaként élhetjük ki minden dühünket a Mexikói-öböl partvidékén. A könyörtelen vizeken csak az eszünkre, az állkapcsunkra és a táplálkozástól hátborzongató mértékű fejlődésünkre támaszkodhatunk, áll a játékot ismertető sajtóközleményében, valamint csak rajtunk áll, hogy mi eszünk, vagy pedig minket esznek meg.

A BOSSZÚ ÉHES

A cél egyszerű: mindent megenni, ami él és mozog, mert így a cápa képességfánkon (!) nekünk tetsző képességeinket folyamatosan fejlesztve, például egyre élesebb fogakat növesztve válhatunk a vizek urává. Ha nem mi állunk (úszunk?) a tápláléklánc csúcsán, akkor valaki más veszi át a helyünket, akinek mi is felkerülhetünk az étlapjára, ezért ne kíméljünk senkit, hisz minket sem kímélt az a szörnyű ember, aki végzett szerető cápa anyánkkal!



A fejlesztést vezető, a Killing Floor mellett a Depth című, cápás víz alatti lövöldözős játék mögött is álló Alex Quicknek ez valami becsípődés lehet, de minimum gyanús, hogy kisfiúként e jellegzetes uszonyú ragadozóhalak voltak a kedvenc állatai. Teljesen megértem őt, hiszen ezek a fenséges fenevadak olyan filmtörténeti remekeket ihlettek, mint A cápa (amiből Jaws Unleashed címen játék is készült) vagy a Sharknado-sorozat. Bár a Maneater cápája jó eséllyel nem fog buszon utazókat terrorizálni, mint a Sharknado 5 főszereplői, azért a strandolókat, búvárokat vagy a stégen ácsorgó pecást minden további nélkül széttépi.

A játék előzetese tengerparti álomnyaralásra invitál minket, ám az idilli képeket hamar trash horrorba illő jelenetek váltják fel, amint a semmiből felbukkanó hatalmas és villámgyors cápa szétcsap a pihenni vágyók közt. Az hagyján, hogy a búvárt elkapja, de lehet az illető stégen, hajón vagy akár a parton – ha ez a cápa kinézte magának, akkor egyik sem akadály. A könyörtelen marcangolás rengeteg vérrel jár, de sikítozást alig hallani, mert az áldozatoknak nyikkanni sincs idejük.

MINDIG IS CÁPA AKARTAM LENNI

A játék honlapja is kellően morbid, hiszen a főoldalon egy pár, a feszes víztükör fölött gondtalanul lóbált női lábat látunk, miközben a békés látványhoz kicsit sem illő vérfagyasztó zene szól. Alighanem a játék zenéje is hasonló jellegű lesz, csak ez esetben nem veszélyt jelez, hanem a fürdőzőket cápavigyorral széttépő kedves játékos ténykedését fogja kísérni.

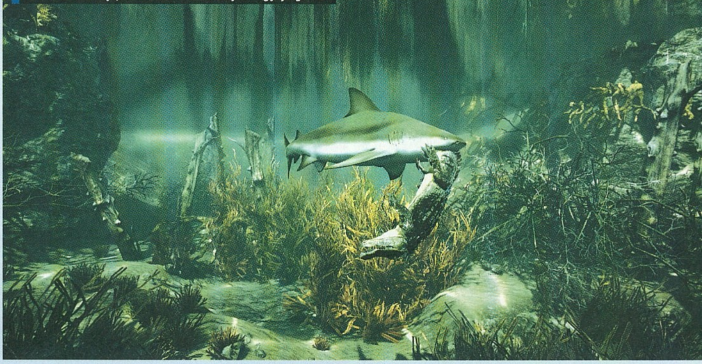
Persze cápaként is könnyen válhatunk vadászból prédává, elvégre az óceán tengernyi veszélyt rejt (bocs), és régi bölcsesség, hogy mindig van egy nagyobb hal. Az esendő szánalmas szárazföldi halandók rettegésben tartása mellett azért is kell szorgosan ennünk és mielőbb Maneaterré válnunk, hogy mi se végezzük egy nálunk nagyobb ragadozó gyomrában.

Hatalmas és sokszínű víz alatti élővilág várja, hogy felfedezzük, valamint táplálkozás útján felvértezzük magunkat a ránk leselkedő veszélyekkel szemben. Ahogy az már szóba került, képességfánk segítségével különböző testrészeink működését fejleszthetjük, hogy minél hatékonyabb gyilkológéppé váljunk, de kegyetlenségünket növelve kis időre a vérszomj őrülete is a hatalmába kerítheti minket, és ilyenkor még hatékonyabban tépjük szét áldozatainkat.

CÁPALI ÉS CÁPETI

A Blindside Interactive csapata nem kevesebbet ígér, mint hogy a véres és akciódús, az elejétől a végéig kihívást és izgalmakat nyújtó játékában egészen új magasságokba emeli a cápaság érzetét. Ha titokban mindig is erről álmodtál, akkor a korai hozzáférésben hamarosan megjelenő Maneater bizony a te játékod lehet! G

Tóbiás, a lvl 50-es páncélos cápamágus éppen a szokásos napi farmolást csinálja, mert valakinek muszáj XP-t gyűjtögetni.



THIS IS SPARTA!

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

[ÍRTA BATE] **Tavaly az Origins egészen kellemes meglepetés volt az előző évek siralmas Assassin's Creed-epizódjai után, és a pozitív fogadtatás hatására a Ubisoftnak ismét megjött a bátorsága, hogy mindössze egyévnyi szünet után dobja piacra a legújabb részt, ami októberben Odyssey címmel kerül a boltokba, és egészen az ókori Görögországba repíti majd vissza a játékosokat.**

Kiadó: Ubisoft **Fejlesztő:** Ubisoft Quebec **Műfaj:** akciójáték **Megjelenés:** 2018.10.05.

Tavaly ősszel 78%-os értékeléssel zártam az Assassin's Creed Origins tesztemet, ami így elsőre nem tűnik soknak, pedig alapvetően tetszett a játék, főleg az olyan kifejezetten lélektelen folytatások után, mint a Unity és a Syndicate – a számok csupán azt jelzik, hogy a folytatás nem hozott annyi újdonságot, mint amit eredetileg vártam. Persze az Egyiptomban játszódó epizód még így is hatalmas előrelépés volt az azt megelőző két részhez képest, de úgy általában a sorozat életében inkább tűnt egy Assassin's Creed „best of"-nak, mintsem jelentős előrelépésnek. Az említett cikkemet ráadásul úgy zártam, hogy „...titkon bízom benne, hogy a Ubisoft ezzel a résszel még csak tüzet olt, és valahol az egyik csapatánál már készül a valóban következő generációs Assassin's Creed, ami elvarázsol, és száz százalékban visszahozza a hitem a szívemnek oly kedves szériában". Nos, azt nem állítom, hogy az általam vágyott játék titokban nem készül valahol, viszont abban egészen biztos vagyok, hogy nem idén kapjuk meg, ugyanis az Odyssey az eddigi nyilvánosságra hozott információk, demók és videók alapján nem különösebben fog eltérni a tavalyi kalandtól.

Ennek tudatában persze joggal gondolhatnátok, hogy csalódott vagyok, erről azonban – meglepő módon – szó sincs, ugyanis a Ubisoftnál sem hülyék dolgoznak, és a projekt elkészítésében érintettek nem elégedtek meg annyival, hogy egy új korszakba helyezik az Originsből ismerős játékmenetet. Persze aki őrületes újdonságot vár, az értelemszerűen csalódni fog, viszont aki – hozzám hasonlóan – imádta a kalózos Black Flaget és a Unityvel párban kiadott Rogue-ot, az kezdhet izgulni, ugyanis a franciák jó érzékkel visszahozzák a hajós részeket, ami az Origins amúgy kifejezetten változatos és tartalmas rendszerével karöltve még egy egészen kiváló játékot is eredményezhet.

LEÓNIDASZ NYOMÁBAN

A bevezetővel némileg belecsaptam a lecsóba, de nem kell megijedni, most szépen visszaveszek két fokozatot, és az alapoktól indulva részletesen átveszünk mindent az Assassin's Creed Odyssey-vel kapcsolatban! A fejlesztést ezúttal a Ubisoft Quebec végzi, akiknek a kissé lelombozó Syndicate-et is köszönhetjük. Ez első blikkre nem túl biztató jel, de alapvetően nem vagyok haragtartó, meg amúgy is túlcsordul bennem az optimizmus, szóval a magam részéről biztosra veszem, hogy a derék kanadaiak tanultak a hibáikból (meg a bőséggel érkező kritikákból), és ezúttal sokkal jobban odateszik magukat, illetve az is bizakodásra ad okot, hogy a srácoknak/lányoknak legalább három évük volt, hogy egy valóban élvezetes játékot tegyenek le az asztalra – már csak a saját érdekemben is bízom benne, hogy sikerrel járnak.

Ami a történelmi időszakot illeti, még az Originsnél is messzebbre, időszámításunk előtt 431-be repülünk vissza, ami meghatározó része az emberi civilizáció történetének. Ha valaki esetleg átaludta volna a történelem órákat, annak sem kell aggódnia, készültem egy kis ismertetővel: ekkor vette kezdetét a 27 évig tartó peloponnészoszi háború, amiben Athén és Spárta (illetve a szövetségeseik) keltek birokra egymással. A közel három évtizedes civódásból ugyan – vigyázat, spoiler! – Spárta keveredett ki győztesen, de a háború hosszú távon a görög városállamok hanyatlását és Makedónia felemelkedését eredményezte. Hogy ebből pontosan mi és milyen formában kerül be a játékba, az pontosan csak októberben derül ki, viszont az vitathatatlan, hogy ez az időszak mindenképpen megfelelő körítést biztosít egy akcióban, ármányban és orgyilkosokban dúskáló videojáték számára.

Ami jelentős újítás a korábbi részekhez képest, ugyanakkor a Syndicate egy kissé jobban átgondolt öröksége, hogy ezúttal is két főszereplője van a játéknak, csak most – nagyon okosan – nem felváltva irányítjuk őket egy történeten belül, hanem választhatunk, hogy Alexios vagy Kassandra sorsát kívánjuk-e egyengetni a ránk váró ókori kaland során. Hatalmas eltérések ugyan nem lesznek a két szereplő története között, viszont a Ubisoft ígéretei szerint a cselekményre azért lesz némi kihatása, hogy a program indításakor melyik lehetőséget választottuk. És ez még csak a kezdet, hiszen az Odyssey még a tavalyi résznél is jobban

Az ókori görög építészet remekeit sokszor hófehér színben ábrázolják, pedig eredetileg színpompás építmények voltak.

eltolódik a szerepjátékok irányába. Az NPC-kkel és fontosabb szereplőkkel történő interakció során már nemcsak állunk és várjuk, hogy véget érjen a diskurzus: az új epizódban már lehetőségünk lesz arra is, hogy megadott opciók közül választva reagáljunk mások mondandójára. Lehetünk kedvesek, szarkasztikusak, és bizonyos esetekben annyira felbosszanthatunk másokat, hogy a beszélgetés harcba torkolljon. Alapvetően már ez sem hangzik rosszul, de a fejlesztők szerint belefuthatunk olyan döntési helyzetekbe, mikor a választásunk hatással lesz a sztori folyására is. Hasonló ígéretet persze hallottunk már másoktól is, aztán a megvalósításnak köze nem volt a kezdeti marketinghez, de én igyekszem jóindulatú és bizakodó maradni, és szeretném elhinni, hogy mindez nem csak üres ígéret, hanem tényleg hatással lehetünk a történésekre. Ez kifejezetten üdítő változás lenne a korábbi Assassin's Creed-epizódokhoz képest, már csak azért is, mert nagyban növelné az újrajátszhatóságot – ugyanis őszinte leszek: csak azért, mert az elején nemet válthatok, még nem futottam újra egyetlen játéknak sem.

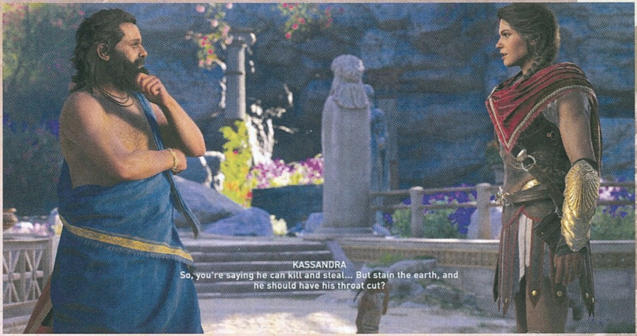
Az Odyssey legnagyobb újdonsága a választható főszereplőkben rejlik, akik a nemüktől függetlenül királyi leszármazottak lesznek.

Ha pedig már szóba kerültek a hősök: bárkit is választunk, mindenképpen a Perzsák ellen helytálló Leónidász király leszármazottjai leszünk, aki gyerekként szégyent hoz a családjára, ezért levetik egy hegyről (a Taigetoszra tippelek). Persze ahogy lenni szokott, a karakterünk túléli az amúgy végzetesnek szánt a zuhanást, hogy aztán 17 évvel később keveredjünk bele a két városállam közti háborúba. A fejlesztők szerint a sztori egy igazi görög dráma lesz, megfűszerezve akciódús és édes pillanatokkal, hiszen a sorozat történetében először romantikus kapcsolatba keveredhetünk, más, általunk választott szereplőkkel. Mindez a fentebb ecsetelt opciókkal együtt már-már olyan szerepjátékszerű élménnyel kecsegtet, mint a Mass Effect-epizódok esetében (bár itt inkább afférokról van szó, mintsem tartósan elhúzódó kapcsolatokról), amire megint csak azt tudom mondani: nagyon bízom benne, hogy tényleg megvalósul, és nem csupán faék egyszerűségű megoldásokat kapunk, amiket a kiadó jól hangzó marketing bullshitbe csomagolt, hogy rávegyen minket a vásárlásra.

JÁRT UTAT...?

Ami a játékmenet többi részét illeti, az egyelőre úgy fest, hogy nem változik jelentősen az Originsben látottakhoz képest. Most is tapasztalati pontot gyűjtünk, ami szintlépéshez és képességpontok begyűjtéséhez vezet, és akár csak legutóbb, most is három különböző ágon (Hunter, Warrior, Assassin) nyithatunk meg újabb és újabb képességeket, amiket viszont két vagy három alkalommal még hatékonyabbá varázsolhatunk. Az elérhetővé tett extrák között akadnak már ismerős, de átdolgozott megoldások (nyílvessző helyett lángoló kard), illetve olyan új opciók, mint Leónidasz legendás (és kivédhetetlen) rúgása, az azonnali halált okozó (és csendes) dárdadobás, vagy a magasból levetődést követő lökéshullám, amivel ókori Batmanként dönthetjük le a lábukról a becsapódás közelében álldogáló ellenfeleinket. A megnyitott közelharci és távolsági képességek közül ugyanakkor egyszerre csak négynégy lesz használható: a megfelelő gombokra kiosztva mindig mi dönthetjük majd el, hogy éppen milyen típusú lehetőségekkel vágunk bele az előttünk álló kihívások teljesítésébe.

Az Assassin's Creed az Originsben vezette be az eltérő kategóriájú, ennek megfelelően más-más színnel jelölt fegyverek rendszerét. Az egyre jobb zsákmányok sokszor különböző bónuszokat is biztosítottak, és ez a szisztéma természetesen visszatér az Odyssey-ben is, azzal a jelentős változással,



hogy ezúttal már nemcsak a gyilokszerszámokból kajtathatunk újabb és jobb verziók után, de a fejlesztők ezt a megoldást kiterjesztették a testünket védő kiegészítőkre is, így a kalandjaink során egyre masszívabb és egyre ütősebb tulajdonságokkal rendelkező vérteket és egyéb apróságokat aggathatunk a karakterünkre.

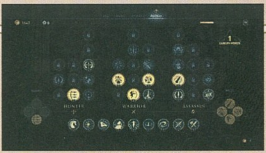
Emellett szinte biztos, hogy újra tiszteletét teszi a tavalyi részben tökélyre fejlesztett, nyersanyagalapú tárgykészítés és fejlesztés, illetve visszakapjuk a kifejezetten jól muzsikáló harcrendszert, új mozdulatokkal és fegyverekkel (amik ezúttal is befolyásolják a harcmodorunkat), ráadásul háborús körítésről lévén szó, az Odyssey sztoriját pörgetve a korábbinál jóval nagyobb csatákban is részt vehetünk majd – nyilvánvalóan olyan ütközetekben, amikről már olvashattunk a történelemkönyvek lapjain. A „történelmi hűség" ráadásul nem csak a játék ezen részében lesz tetten érhető: az Assassin's Creed egyik védjegye, hogy minden részben/korszakban feltűnnek a valóságban is létező személyek, és ez alól az idei epizód sem lesz kivétel. Bár tuti nem ő lesz az egyetlen, az Odyssey egyik nagy híressége Szókratész, aki a főhősünk cimborája is egyben, és nemcsak küldetések kapunk tőle, de akár még filozófiai vitákba is keveredhetünk vele.

TENGERRE, TATA!

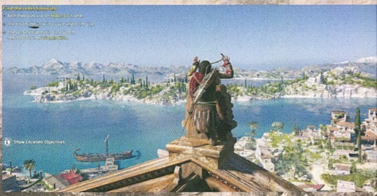
A cikk elején ezt már beharangoztam: az Assassin's Creed Odyssey egyik igazán nagy dobása, hogy visszahozza a képletbe a hajózást. Ugyan kisebb ladikok már az Originsben is felbukkantak, de itt

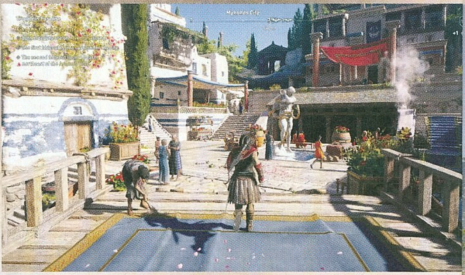
FEJLŐDÜNK, FEJLŐDGETÜNK?

Ahogy azt a cikkben is említettük, az Assassin's Creed Odyssey fejlődési rendszere kísértetiesen hasonlít az Originsben látott megoldásra: tapasztalati pontot kapunk a teljesítményünkért, szintet lépünk, amiért képességpontok járnak, amit egy három részre osztott képességfán lehet elkölteni. A Hunter, Warrior és Assassin ágak szintén nem tartogatnak meglepetést, hiszen az íjas, közelharci fegyveres, illetve orgyilkos képességek nyithatók meg velük. Az elérhetővé tett fejlesztések közül összesen nyolcat használhatunk, négyet állíthatunk be a bármikor használható távolsági támadások közül, és négyet a közelharci képességek közül. Az eddigi információk alapján összesen 35 lehetőség várja, hogy megnyissuk, de az egyes opciók még ezt követően is erősíthetők, kettő vagy akár három alkalommal is.



A vadászat ezúttal is visszatér, a minden eddiginél nagyobb bejárható területen pedig számtalan vadat elejthetünk majd.





A helyszín és a kor miatt a nagyobb csaták elkerülhetetlenek, ezek ábrázolása lesz az Odyssey egyik hangsúlyos játékeleme.

konkrétan olyan szerteágazó megoldásokra kell gondolni, mint a Black Flag esetében. Bár tisztában vagyok vele, hogy sokak szemében ezért eretnek vagyok, de továbbra is büszkén hangoztatom, hogy a kalózos epizód a meglehetősen terjedelmes sorozat egyik legjobb része – tudom, hogy rengeteg játékos szerint ennek van a legkevesebb köze az egész orgyilkosos tematikához, de engem ez a legkevésbé sem zavart, imádtam, hogy igazi kalózként járhattam a vizeket. Nagyon hosszú órákat töltöttem a habokat szelve, kutattam a zsákmány után, meglátogattam a legkisebb szigeteket is, megszereztem minden fejlesztést, a hangulatomtól függően változtattam a vitorlák kinézetét, gyűjtögettem a különböző nótákat, és egy idő után együtt énekeltem a matrózaimmal – röviden: elképesztően jól éreztem magam.

Ezért örülök nagyon a hajózás visszatérésének, mert ősszel nagyjából ugyanez az életérzés fog visszajönni, hiszen a Ubisoft Quebec lényegében egy az egyben átemelte a munkájába az ottani megoldást, így ismét lehetőségünk lesz legénységet toborozni, testre szabhatjuk és fejleszthetjük a hajónkat, harcba bocsátkozhatunk a nyílt vízen, megszállhatunk más vízi járműveket, és igen, lehetőség lesz arra is, hogy faltörő kos módjára roppantsuk őket ketté a megfelelő pontot eltalálva.

Habár ezt még hivatalosan nem erősítették meg, szinte biztos, hogy a hajós feladatokkal egyetemben visszatér a tengeri élőlények levadászása is (még változatosabbá és izgalmasabbá téve a gyűjtögetést és tárgykészítést/fejlesztést), illetve meglepődnék, ha kimaradna a lehetőség, hogy a felszín alá merülve rég elsüllyedt roncsokat kutassunk fel. Sőt én azon sem csodálkoznék, ha a görög mitológiából ismerős lények kereszteznék az utunkat a tengert szelve – elvégre biztos nem véletlenül lett a játék neve Odyssey (ami egyértelmű utalás Homérosz Odüsszeiájára). Ha pedig már tengerek: a bejárható térkép hatalmas, nagyobb minden eddiginél, rengeteg vízzel és szigettel, így akárcsak az Origins esetében, most is elképesztő mennyiségű elfoglaltságunk lesz, a 80-100 órás játékidő egyáltalán nem tűnik lehetetlennek, persze csak a mindenhova ellátogató és mindent begyűjtő maximalisták számára.

SZÉP REMÉNYEK

Az Assassin's Creed Origins kifejezetten szép játék volt, de Egyiptomnak megvan az a hátulütője, hogy a jelentős része csak homok. Az Odyssey viszont Görögországban játszódik, ami minden tekintetben szebb és változatosabb terület, mint amit tavaly bejárhattunk. A kiadott videók és demók alapján látvány szempontjából idén sem lesz okunk panaszra,

BÚCSÚ EGY RÉGI KEDVENCTŐL

Sokan valószínűleg szomorúan fogják tudomásul venni, de az Odyssey lesz az első Assassin's Creed-játék, amiben nem kap szerepet a legendás rejtett penge. Bizony, ezúttal nélkülöznünk kell az orgyilkosok legnagyobb barátját, de aggódni azért nem kell, hiszen ott lesz a birtokunkban Leónidász (törött) lándzsája, amivel szintén szuper dolgokra vagyunk képesek. Segítségével például ugyanolyan gyorsan és hangtalanul végezhetünk az ellenfelekkel, mint a kézre rögzített kiugró pengével – a fegyver ráadásul eredetileg az Első Civilizációtól származik, szóval egész biztos, hogy nem ez lesz az egyetlen érdekes tulajdonsága.

Az ókori Görögország, vagy ahogy akkoriban hívták, Hellász csodálatos tájakkal rendelkezett, és ez a játékon is látszik.

ráadásul a megjelenési dátum közelsége miatt azért sem kell különösebben aggódni, hogy grafika szempontjából nem azt kapnánk, amit a Ubisoft belengetett az E3-on. Viszont, amiben én személy szerint reménykedem, hogy nemcsak a felfedezhető vidék lesz változatosabb az új részben, hanem a fő szál mellett bevállalható mellékküldetések, illetve az egyéb aktivitások is izgalmasabbá válnak. Sőt azt sem venném rossz néven, ha az orgyilkosunk végre megtanulna rendesen lopakodni, megbújni a falak mögött, és nem az lenne az egyetlen opció, hogy sunnyogunk a sűrű aljnövényzetben...

Utóbbira az eddig kiadott részletek alapján nem sok esély van, de reménykedni azért lehet, illetve akkor sincs katasztrófa, ha a vágyaim közül semmi nem valósul meg, ugyanis az Assassin's Creed Odyssey már az alapján is elég csábítónak tűnik, játszódó szál is, de jó eséllyel ez mindenki mást is annyira izgat, mint engem: semennyire.

Minden más miatt viszont lelkes vagyok, pedig amikor először kiszivárgott, hogy idén is kapunk új epizódot, csupán legyintettem Aztán jött az E3, majd Böjti megkért, hogy ügyeletes Assassin's Creed-szakértőként (nyugi, ezt nem ő mondta) kicsit ássam bele magam a témába, és a létező összes információmorzsa begyűjtése után már nem is tagadhatom, hogy annak ellenére is várom az októ-

Még úgy is optimisták vagyunk a játékkal kapcsolatban, hogy a tavalyi Originsszel nem voltunk maradéktalanul megelégedve.

amit eddig tudunk. Habár az kétségtelen, hogy forradalmi változások idén októberben sem lesznek, ugyanakkor az idei recept az ismerős hozzávalók ellenére is egy eddig nem látott egyveleget eredményezhet. A helyszín zseniális, a bejárható terület hatalmas, egyáltalán nem vagyunk a szárazföldhöz kötve, a történelmi időszak kifejezetten izgalmas, és az eltolódás a szerepjátékok irányába biztos, hogy nem fog ártani ennek a sorozatnak – illetve megint lesz a modern korban beri megjelenést, hogy a Ubisoft Quebec alkotása egyáltalán nem közelíti azon elvárásaimat, amiket az Origins tesztjénél megfogalmaztam. Persze ennek a fene nagy optimizmusnak lehet, hogy csalódás lesz a vége, de egyelőre örülök annak, hogy október 5-én ismét kapunk egy Assassin's Creed-játékot, ráadásul a jobbik fajtából, és ezen a ponton már csak azt kell kitalálnom, hogy a három platform közül (PC, PlayStation 4, Xbox One) melyiken vágjak neki az ókori Görögország meghódításának. G

RACCOON CITY VISSZAVÁR

RESIDENT EVIL 2

[IRTA SIKLARA] Az idén húszéves Resident Evil 2-t sokan máig a bő két évtizede futó sorozat legjobb részének tartjuk, ezért régóta sóvárogtunk egy felújított változat után. Az idei E3 során végre teljesült a kívánságunk, bemutatásra került a hamarosan érkező, régi-új Resident Evil 2!

Kiadó: Capcom **Fejlesztő:** Capcom **Műfaj:** akció-horror **Megjelenés:** 2019.01.25.

A hivatalosan három éve bejelentett, a rajongók által azonban jóval régebb óta várt Resident Evil 2 remake az idei E3-on végre bemutatkozott, de elkészítésének ötlete már a 2002-es Gamecube-exkluzív Resident Evil Remake megjelenése után felmerült a sorozat atyjának tartott Mikami Sindzsiben. Mivel az épp készülő Resident Evil 4 fejlesztési munkálatait jelentősen hátráltatta volna, akkor lekerült a napirendről, és egészen mostanáig kellett várnunk, hogy a modern újragondolás elérhető közelségbe kerüljön.

SÖTÉT ÉS BARÁTSÁGTALAN

Mivel azok közé tartozom, akiknek a második rész a kedvence a sorozatban, eufórikus örömet okozott a régóta készülő remake leleplezése az idei E3-on, ráadásul az előzetes mellé egyből egy húszperces demót és megjelenési dátumot is kaptunk. Hibajasi Josiaki és Kanda Cujosi producerek az egész csapat nevében megköszönték a rajongók türelmét, és egyben megerősítették, hogy a fejlesztés a végső fázisban jár, ezért a január végi megjelenésig lényegében már csak tökéletesítgetik a játékot.

A Resident Evil 2 (RE2) a '96-ban megjelent első rész után két hónappal játszódik, amikor a biológiai fegyverekkel kísérletező Umbrella Corporation T-vírusa már Raccoon City csaknem teljes lakosságát zombivá változtatta. Az első munkanapjára érkező zöldfülű rendőr, Leon S. Kennedy is ebben a részben tűnt fel először, ahogy a bátyját kereső vagány csaj, Claire Redfield is. A RE2 legnagyobb újítása az volt, hogy a két főhős kampánya erősen eltér, és ha először Leont választjuk, az kihat az azzal párhuzamosan zajló és a későbbiekben indítható Claire végigjátszásunkra, de akkor is ugyanez a helyzet, ha Claire-rel kezdünk – így összesen négyféleképpen élhetjük túl és át Raccoon City utolsó éjszakáját.

Az E3-as demó alapján a legszembetűnőbb változás, hogy a kisebb átalakításon átesett helyszínek jóval sötétebbek, mint korábban. A sötétbe borult és nyirkos folyosókon zseblámpával araszoló Leonnak egy némiképp megváltozott alaprajzú rendőrőrsön kell megállnia a helyét, ahol az árnyékok szinte önálló életet élnek, és a harcok is jóval inkább klausztrofób jelleget kapnak.

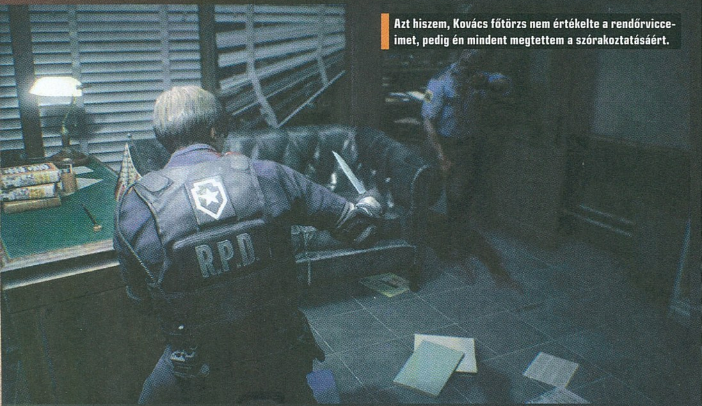
A remasternek csúfolt HD-kiadások korában szinte hihetetlen színvonalat képvisel a valóban a 21. század elvárásaihoz igazított Resident Evil 2!

A játék a Capcom saját fejlesztésű és a Resident Evil 7-ben debütált RE Engine-t használja, amelynek fő erényei a látványos fény-árnyék kontraszt és a fotorealisztikus renderelés. A valósághű ábrázolás kapcsán az egyik legnagyobb meglepetés az utóbbi részekben jóval idősebbnek megszokott Leon hamvas babaarca, melynek láttán tudatosul az emberben, hogy ő már a '98-as eredetiben is csak 21 éves volt, csak ezt a kb. 450 poligonból álló karaktermodell könnyen feledtette. Az oszladozó zombik is minden eddiginél gyomorforgatóbbak, a tankirányítást és a fix kameranézetet a későbbi akciódúsabb részekből megismert váll fölötti kameranézet váltotta, és természetesen mozgás közben is lehet lőni.

HORRORISZTIKUSABB AKCIÓ

Míg a Resident Evil 4-től kezdve egyértelműen az akció felé billen a mérleg nyelve, a megújult RE2 látszólag egyszerre tekerte feljebb a horror és az akció intenzitását is, és úgy hozza vissza a mostanra közhellyé vált zombikat, hogy attól egy Resi-veterán is összecsinálja magát, miközben az eredeti játék nyomasztó hangulata is megmaradt.

A folyosókon hol csak a rendkívül súlyos és vészterhes csend a társunk, hol pedig mintha minden irányból hátborzongató hangok vennének körbe, majd a hörgő, komótos és imbolygó járású zombik is kibontakoznak a sötétből. Mivel most már a régen töltési zónákat jelentő ajtók sem jelentenek akadályt nekik, a lőszert



Azt hiszem, Kovács főtörzs nem értékelte a rendőrviccemet, pedig én mindent megtettem a szórakoztatásáért.

És még azt mondják, sosincs rendőr a közelben, mikor valaki hirtelen fegyvert ránt a békés városka utcáján.

LÉGY TÚLÉLŐ TOFU!

Megjelenésekor a Resident Evil 2 alapkiadása két ráadás minijátékot tartalmazott: a 4th Survivort és a beszédes nevű Tofu Mode-ot. Előbbiben a negyedik túlélőt, a G-vírus mintát megszerző HUNK-ot, utóbbiban pedig az őt helyettesítő, emberi méretű tofut irányítjuk, csak hogy nyilvánvaló legyen, hogy a fejlesztők japánok. Mindkettőt Leon és Claire kampányának teljesítésével nyithatjuk meg, de a Tofu Mode-hoz hat, egyenként két és fél óra alatti és „A" értékelésű végigjátszás szükséges. Mindkét extra módnál a túlélés a cél, mindkettő időre megy, és mindkettő szerepelni fog a jövőre megjelenő Resident Evil 2-ben is.

pedig továbbra is alaposan be kell osztani, sokszor a menekülés az egyetlen esélyünk. Jön az újabb meglepetés: amilyen lomhának tűnnek a hullák, olyan gyorsan reagálnak a mellettük elslisszolni igyekvő Leonra, és ijesztő hatékonysággal vetik rá magukat, valamint a lövésekkel szemben is roppant ellenállók.

Az automatikust leváltotta a manuális célzás, és mivel a zombik gusztustalanul élethű sérülési modellt kaptak, a megfelelő helyre leadott lövésekkel taktikusan csonkolni lehet őket, egy közvetlen közelről a fejre leadott puskalövés pl. szabályosan letépi az arcukat. Emellett nem csak a töltögetés a múlté: a HUD elemei is csak akkor jelennek meg a képernyőn, ha például megharapnak, hogy ez se szakítsa meg a feszült pillanatokat, vagy vonja el a figyelmünket a rettegésről.

Nagyobb hangsúlyt kap a zombik keletkezése is, akiket Leon pisztollyal, puskával, valamint egy túlélőkéssel igyekszik kordában tartani, amelyet a Resident Evil Remake-hez hasonlóan önvédelmi céllal bele lehet vágni az épp ránk csimpaszkodó delikvensbe. A kés olykor leragasztott kapcsolótáblák kinyitására is használható, à la Resident Evil 7, és egy idő után elhasználódik, a fegyverek pedig ezúttal is fejleszthetők. Szintén érdekes adalék, hogy némelyik ablakot be lehet deszkázni, bár kérdéses, hogy ez meddig nyújt védelmet a kint dörömbölő zombikkal szemben.

A játék műfajának megfelelően naturalisztikus, amit az olyan pillanatok bizonyítanak, mint a mindössze pár másodperces szerepet kapott, derékba tört karrierű pasas, akit Leon próbál ugyan megmenteni, de mire sikerül kihúznia a zombik karjaiból, deréktól lefelé már csak a kiomló beleit találja.

A másik traumatizáló jelenet egy félig leszakadt arcú rendőr hullájához kötődik, aki épp azon a folyosón ért csúf véget, ahol régen először futottunk össze licker pajtással. Ő ezúttal csak azért sem tűnik fel, hogy később majd valahol egészen máshol hozza rá a frászt arra is, aki a régi RE2-t kívülről fújja.

NOSZTALGIKUS ÚJJÁSZÜLETÉS

Minden jel arra mutat, hogy a jövőre érkező RE2 az eredetihez hű, ugyanakkor épp kellő mértékben újító játék lesz. A nosztalgiára vágyó horrorkedvelők megnyugodhatnak, mert az átalakított és némiképp kibővített helyszínek megőrzik az olyan ikonikus ismertetőjegyeiket, mint amilyen például a női szobor a rendőrség épületének központi csarnokában. A valósághűségre törekvés mellett (most már van vécé is a rendőrségen!) megtartották a nem túl életszerű fejtörőket és azok kellékeit is, illetve a tárgypakolós ládán túl visszaköszönnek a gyógynövények, a mentőszobák és az írógépek is, amelyeknél festékszalag nélkül is tudunk menteni.

Lesznek automatikus mentőpontok, a tárgymenü továbbra is erősen korlátolt, és a már említett lickeres folyosóhoz hasonlóan sok klasszikus jelenet meg lett változtatva, de épp csak annyira, hogy a visszatérők se érezzék soha biztonságban magukat.

A remake-ben a városból és a rendőrség épületéből is többet láthatunk majd, illetve az ígéretek szerint ezúttal az események alakításában aktívabb szerepet játszó Marvinon túl még legalább két másik túlélővel is összefuthatunk.

A demó Claire felbukkanásával ér véget, és végig annyira meggyőző, hogy a hype-ot csak az fokozhatná, ha az egyelőre hiányzó zenei aláfestés gyanánt egy az egyben a régi dallamok csendülnének fel. A játék steames oldala már él, és azt is tudni, hogy a négyféle végigjátszás helyett ezúttal csak két kampányt kapunk, cserébe viszont beemelnek bizonyos, korábban nem látott elemeket a Resident Evil 1.5-ből is (ez a RE2 korai, elkaszált verziója). A fejlesztőcsapat hamarosan további érdekességek leleplezését ígéri, addig is bírjuk ki valahogy januárig!

E3 2018

VAN MÉG HOVA FEJLŐDNI

MAVERICKS: PROVING GROUNDS

[ÍRTA POZANDR] **Pár évvel ezelőtt a túlélőjátékok voltak rendkívül népszerűek, ma pedig minden csapat battle royale programot fejleszt, vagy a receptet játékmódként próbálja beletuszkolni a portékájába. A PlayerUnknown's Battlegrounds és a Fortnite után a műfaj a Mavericks képében léphet szintet.**

Kiadó: Nem ismert **Fejlesztő:** Automaton **Műfaj:** akció **Megjelenés:** 2018

A zsánert persze nem a PUBG Corporation vagy az Epic Games találta fel, filmben és könyvben már régóta hódít a téma. Elég csak az 1987-es A menekülő emberre, Takami Kosún Battle Royale című könyvére, vagy éppen az Éhezők Viadalára gondolni. Ugyanakkor a PUBG és a Fortnite előtt is voltak próbálkozások, ilyen volt a Brendan Greene (avagy PlayerUnknown) által fejlesztett ARMA 2/Dayz mod, ami a Battle Royale nevet viselte. 2017-re ebből fejlődött ki a PlayerUnknown's Battlegrounds, ami lerakta a stílus videojátékos alapjait. A battle royale sikere határozta meg az elmúlt évet, népszerűsége pedig egyre csak nő.

100? 400! 1000!

A siker az újabb trónkövetelők felbukkanását is magával hozza: a brit Automaton tavaly jelentette be, hogy egy, a PUBG-t is lepipáló játékon dolgozik. Elképzeléseik, terveik pedig meglehetősen ambiciózusak. Az alapok persze a Mavericksben is ugyanazok, mint a PUBG-ben vagy a Fortnite-ban. Ejtőernyővel érkeznek meg a játékosok egy szigetre, hogy aztán az ott talált, elszórt fegyverekkel levadásszák egymást, miközben loot után kutatnak, amivel minél hosszabb ideig életben maradhatnak!

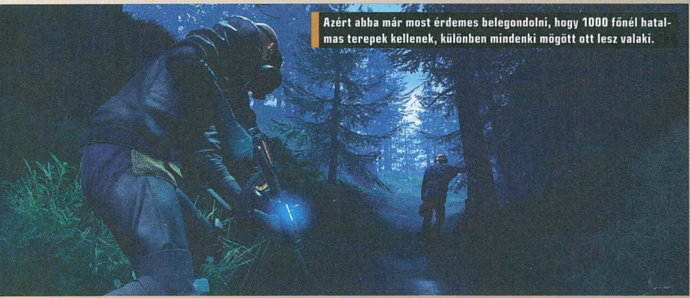
Már a 400 játékos is egészen elképesztően hangzik, de az 1000 fős battle royale tényleg túlzásnak tűnik. Ha összejön, akár legendává is érhet.

Igen ám, de Mavericksben nem 100-an esnek egymásnak: az Automaton szakijai 400, majd a játék fejlesztésének végén 1000 fős csatákat terveznek. Hihetetlen ez a szám, nem igaz? Ennél a játékosmennyiségnél már csak a tervezett összetevők nagyobbak: a játék első térképe, ami az Isle of Dern nevet viseli, 256 négyzetkilométer területű lesz. Dinamikus időjárás és időmúlás, teljesen rombolható környezet és egyéb nyalánkságok jellemzik a készülő produkciót, elbújni pedig bizony lehetetlen lesz, várva a jó szerencsét, hogy a játékos végül egy mesterlövészpuska mögül mondjon ítéletet társai felett. És hogy miért?

Azért, mert minden egyes cselekedet nyomot hagy a Mavericks világán. A lábnyomok látszani fognak a talajon, annak típusától függően hol erősebben, hol gyengébben. Sőt, egy sebesülés után nemcsak a lábnyomok, de az elhullott vércseppek is információt adhatnak egy-egy játékos helyzetéről. A 400 játékos így egy dinamikus, rájuk reagáló világban szaladgálhat a talált fegyverekkel, amik nemcsak más játékosok ellen lesznek hasznosak, de a vadállatok ellen is, amik szintén benépesítik a szigetet. A fejlesztők minden egyes cselekedetnek, döntésnek jelentőséget akarnak adni, ezen elvnek megfelelően építették fel a Mavericks fejlődési rendszerét és narratíváját. Igen, az Automaton játéka nemcsak az öldöklésről szól, hanem sztorielemeket is tartalmaz. A tervek szerint az első évad az erős, nagyhatalmú Capital Forces és a gyenge, lenézett Factions párharcáról fog szólni, amiben a játékosok cselekedetei, az általuk megszerzett és a frakcióknak felajánlott achievementek határozzák meg a Mavericks történetének alakulását.

KEZDŐDJÖN A HARC!

A nagyszabású tervekhez persze atombiztos technikai háttér kell, a fejlesztők a SpatialOS nevet viselő felhőalapú technológiát rakják a Mavericks alá. A tervek szerint a játék első változata még nyáron elrajtol, a zárt bétára már fel lehet iratkozni. Persze ezek a nagyszabású tervek nemcsak potenciált, de veszélyt is hordoznak magukban: 400, majd 1000 játékosnál a meccsek nagyon elhúzódhatnak, ki kell küszöbölni az üresjáratokat, és persze a csalókat is távol kell tartani. Épp ezért, az első hetek-hónapok tapasztalatai fogják megmutatni, hogy életképes lehet-e egy ekkora játékosbázist magába szívni kívánó cím, vagy pedig az Automaton túl nagy szeletet próbál magának kivágni a battle royale tortájából. A válaszra már nem kell sokat várni.



Azért abba már most érdemes belegondolni, hogy 1000 főnél hatalmas terepek kellenek, különben mindenki mögött ott lesz valaki.

E3 2018

KEMÉNY IDŐK JÁRNAK

THE LAST OF US PART 2

[ÍRTA MCMACKO] **A Naughty Dog szinte művészetet csinál abból, hogy a játékaival az utolsó izzadtságcseppet is kifacsarja az éppen aktuális PlayStation konzolból. Nem lesz ez másképpen most sem, a The Last of Us folytatása pedig nemcsak a látóidegeinkre, hanem a pszichénkre is nagy hatással lesz.**

Kiadó: Sony Interactive Entertainment **Fejlesztő:** Naughty Dog **Műfaj:** akció-horror **Megjelenés:** 2019

Annak idején úgy véltem, hogy a The Last of Us (TLoU) egyfajta összegzőként mutatta meg az addigi akciózós-túlélős játékok velejét. A penészgomba-mérgezés által okozott apokalipszisben két hős, Joel és Ellie egészen emberi módon felrajzolt történetét követhettük végig. A TLoU emellett tovább öregbítette a filmszerű akciójátékok hírnevét, a Sony pedig azóta is előszeretettel használja a Naughty Dog narratív eszközeit.

MÁSODIK RÉSZ

A folytatásban öt évvel járunk a TLoU eseményei után, ahol a kamaszkorból kievickélő Ellie-n lesz a fókusz. Az észak-amerikai vadföldeken megjelent egy új, szektaszerű különítmény, akik igen furcsa módszerekkel szeretnék a világot megszabadítani a bűntől és a bűnhődéstől. A kishölgy valószínűleg rájuk dühös, és mindenkit ki akar iktatni, aki az útjába kerül. Neil Druckman író-rendező külön kiemelte, hogy a játék a zsigeri reakciókra fókuszál, a történetben így brutálisabbnál brutálisabb fordulatok követik majd egymást.

Ez a brutalitás már az első videók során is kiütközött. Kalapácsokkal szilánkosra tört női karok, élve kibelezett áldozatok, több lépésben megcsonkolt ellenfelek között zajlik a túlélés, ám Ellie nemcsak óvatos távolságból figyeli majd a darálást, hanem maga is aktív részese lesz. Mozgáskészletének köszönhetően ügyesebben fog lopakodni, autó alá mászik, de ha kell, akár ugrik is, a lendületes támadásokat pedig oldallépésekkel tudja majd kikerülni.

TIZENNYOLC PLUSZ

Böjti kollégával épp az E3 utáni napokban beszélgettünk a már-már slasher horrorokra jellemző embertelen látványról. Abban mind a ketten megegyeztünk, hogy talán kicsit túl is tolják a készítők a belsőségek és gyilkolós jelenetek

súlyát. Nyilvánvalóan célja van eme pillanatok durva és határozott bemutatásának, ám fenntartásokkal közeledünk az ilyen aspirációk irányába. Kell ezeket a jeleneteket látnunk? Kevesebb lenne a TLoU2 játékélmény a kifilézett (!) ellenfelek látványa nélkül? A végső változat várhatóan ezeket a kérdéseinket is meg fogja válaszolni.

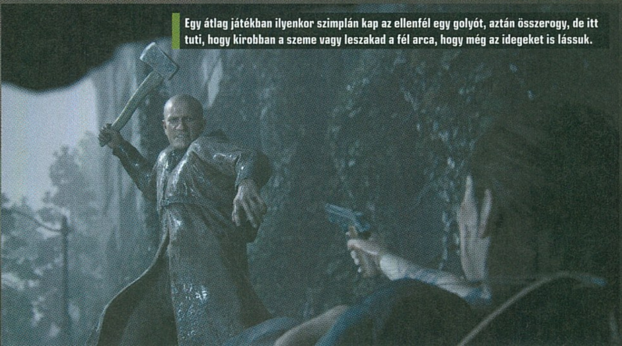
A TECH LEGJAVA

A The Last of Us a maga idejében kiemelkedően szép játéknak számított. A folytatás pedig természetesen mindenben rálicitál az előzőre, még akkor is, ha ezt amúgy nehéz elképzelnünk. A környezet hihetetlenül részletes, durván lepusztult és kegyetlenül

atmoszferikus. A tereptárgyak között szinte érezni a köd gombapenésszel átitatott súlyát, a fény- és térbeli részecske-hatások pedig szinte filmszerűen terülnek a táj díszletei közé.

A karakterek animációja megint új szinteket ostromol, akár a terepen mászkáló kollégák mozgását, akár az arcmimikát nézzük. Nem csoda, hogy az E3-as bemutató után mindenki azon a bizonyos csókon csodálkozott... No, nem is a váratlan mivolta, hanem sokkal inkább az animációs megvalósítása miatt. A digitalizált csókolózás ugyanis iparági berkeken belül is egy állandóan visszatérő probléma, hiszen nagyon nehéz hihető smacit bemutatni a babaszerű 3D modellekkel. Nos, a Naughty Dognál úgy látszik, sikerül ezt a problémát is megoldani...

Multiplayer? Jó hírünk van: a TLoU2 folytatni fogja az előd Factions módját. Továbbra is tisztelet a fejlesztőcsapatnak, hiszen a masszív egyjátékos kalandok mellé még arra is marad idejük, hogy vállalható, mi több, élvezetes többjátékos móddal készüljenek. És a klasszikus zárókérdés: mikor kaparinthatjuk kézhez a játékot? Nos, hivatalos információ híján csak abba tudunk kapaszkodni, amit a többszörös Oscar-díjas zeneszerző, Mr. Santaolalla mondott egy rádióinterjúban: a Sony 2019-ben szeretné megjelentetni a PS4 feltételezhetően utolsó nagy hajrájában durranó játékot.



Egy átlag játékban ilyenkor szimplán kap az ellenfél egy golyót, aztán összerogy, de itt tuti, hogy kirobban a szeme vagy leszakad a fél arca, hogy még az idegeket is lássuk.

VÁLTOZÁSOK KORA
ANNO 1800

[ÍRTA POZANDR] **Az idén 20 éves Anno-sorozat már megjárta a régmúltat és a jövőt is, a tavaly bejelentett, idén megjelenő Anno 1800 viszont (címéből sejthetően) az emberiség egyik legizgalmasabb korszakába, az ipari forradalom idejére helyezi a játék cselekményét.**

Kiadó: Ubisoft **Fejlesztő:** Blue Byte **Műfaj:** stratégia **Megjelenés:** 2018

Izgalmas volt, hiszen a több száz éven át fennálló, az egyenlőtlenségen alapuló társadalmak felbomlottak, a társadalmi keretek megváltoztak, a hűbériség eltűnt, a technikai fejlődés pedig alapjaiban alakította át az emberek életét. 1768-ban megszületett a fonógép, egy évvel később James Watt szabadalmaztatta a gőzgépet, 1805-ben feltalálták a szövőgépet, 1807-ben a gőzhajó létrehozásával lehetségessé vált az interkontinentális kereskedelem, a Stephenson alkotta gőzmozdony pedig az országokon belüli gyors áruszállítást tette lehetővé. Az Anno 1800, ami a széria hetedik részeként jelenik meg, ezt a termékeny kort dolgozza fel, a jövőből visszatérve a sorozat múltbéli történelmi gyökereihez.

GAZDASÁGI FEJLŐDÉSSEL A JÖVŐ ÚTJÁN

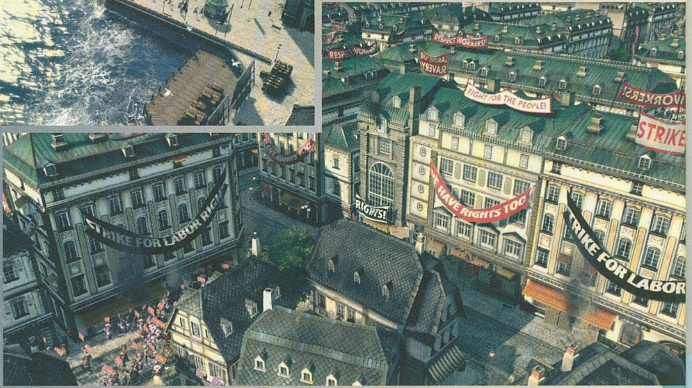
Az Anno 1800 a viktoriánus korban játszódik, amit a történészek egyértelműen Anglia legszebb, legfényesebb időszakaként tartanak számon. A játék ennek megfelelően nagyjából az 1830-1910 közötti évtizedekre fókuszál, és nemcsak a történelmi korhoz való visszatérésnek örülhetnek a rajongók, de annak is, hogy a fejlesztők meghallgatták az Anno 2205-öt ért kritikákat, és úgy döntöttek, hogy egy annál jóval komplexebb programot készítenek. Olyan elemekkel, amik mindig is az Anno lényegét adták: szabad építkezéssel, a klasszikus Anno többjátékos móddal, véletlenszerűen generált térképekkel, AI ellenfelekkel és így tovább.

Az alapok persze nem változtak: egy kis településből kell virágzó várost létrehozni, építkezéssel, kereskedelemmel, a kultúra terjesztésével, harccal és az emberek boldogságban tartásával. Ehhez megfelelő gazdasági alapok kellenek: az első változás az, hogy visszatérnek a fizikai javak, amik közül mindet a megfelelő úton kell eljuttatni a rendeltetési céljához. A megfelelő logisztika kialakítása jelenti a siker kulcsát, legyen az éppen a gazdaság felvirágoztatása, vagy egy nagy jelentőségű emlékmű felépítése. Az ellátási láncot úgy kell kialakítani, hogy az alapanyagok gyorsan és a szükséges mennyiségben jussanak el a megfelelő helyekre, gyárakba. Ez pedig nagy változás az előző Anno-részhez képest, hiszen ahogy a játék egyik tervezője elmondta, a 2205-ben az áruk helye a térképen nem játszott fontos szerepet. Az Anno 1800-ban rengeteg új épület és egység kap helyet, amik mind-mind megjelenítik a korra, az első és a második ipari forradalomra jellemző technológiákat és újításokat. Az acélipar megfelelő működéséhez például az szükséges – teljesen logikus módon – hogy a szén- és vaslelőhelyek, valamint a feldolgozóüzemek távolsága ideális legyen a hatékony termeléshez. Persze ebben az esetben az is előfordulhat, hogy valamelyik ásványi anyagból túl sokat termelnek a munkások, így a felesleg ilyenkor a raktárakba kerül, nem pedig a gyárakba, kivéve, ha egy hasonló funkciójú épületnek is szüksége van az alapanyagra. Ehhez a munkához is több egységet lehet felhasználni, a lovaskocsik például a raktározásban is szerepet játszhatnak. Az utak hossza döntő tényező lehet az ellátásban: egy raktár előtt felgyűlhetnek a kocsik (ezt látni a képernyőn), de lehetőség lesz arra, hogy azokat egy kevésbé frekventált helyen lévő raktárba küldjék el a munkások. A fejlődéssel pedig egy-egy raktárhoz egyre több rámpát lehet hozzáépíteni, meggyorsítva az áruk elhelyezését.

Ismeritek a sztereotípiát a részeges kapitányról? No, azt sem ezzel a sajátos dokkolási manőverrel fogjuk megdönteni!

A KULTÚRA ÉS DIPLOMÁCIA ELŐRÉBB VALÓ, MINT A HÁBORÚ

Az Anno-sorozat mindig is a békés építkezést és a kultúra terjesztését helyezte előtérbe semmint a militáns politikát. Ez így van az 1800-ban is,



VIKTÓRIA KIRÁLYNŐ

1837-ben, 18 éves korában lett az Egyesült Királyság uralkodója, miután nagybátyja, IV. Vilmos meghalt. A politikailag tapasztalatlan uralkodót a Whig párti államférfi, Lord Melbourne látta el tanácsokkal, és ő volt az első uralkodó, aki a londoni Buckingham palotába helyezte a székhelyét. Az uralkodása alatt a királynő ellen több merényletet is elkövettek, de egyik sem járt sikerrel: az elkövetőket deportálták vagy börtönbe zárták. Viktória naplókban írta meg királynői éveinek történéseit, ezeket halála után legkisebb leánya, Beatrix gondozta és szerkesztette meg kiadásra. Szigorú erkölcsiségét a gyermekeire is ráerőltette: a királynő voltaképp életük szinte minden lépésébe beleszólt.

Amennyiben jó fejek vagyunk, úgy az ilyen kis ipari gócok a nép érdekeit szolgálják. Amennyiben nem, úgy jobban szórakozunk.

ugyanakkor a hadviselés híveinek ettől még nem kell lemondaniuk kedvenc hobbijukról. A gazdaság azonban, mint mindennek a mozgatórugója, a fenti területekre is kihatással van.

A kultúra csúcspontja a világkiállítás, ennek megrendezése pedig egy kihívással teli feladat, azonban mindez nagy jutalmat is ad, ami a játékmenetre is hatással van. Világkiállítást több témában

Az Anno-sorozat legújabb részével kapcsolatban még vannak kérdések, de a játék év végi megjelenésekor mindegyikre választ kapunk.

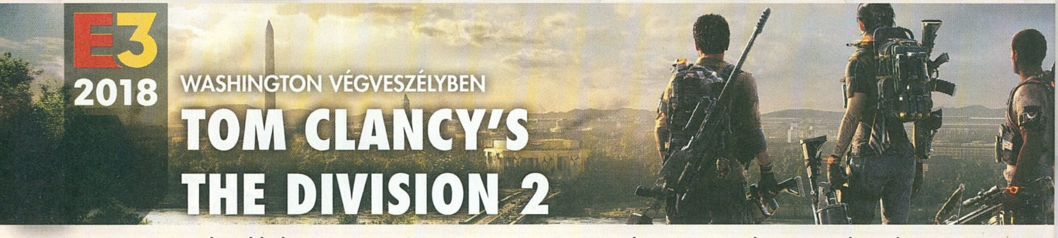
lehet megrendezni, a fejlesztők ezekből többet saját ötleteik alapján valósítottak meg, de a játékosok igényei is beépítésre kerültek a rendszerbe. Azonban nemcsak ez határozza meg a városok, szigetek kinézetét, és ezzel együtt a lakók boldogságát/boldogtalanságát, hanem az is, hogy milyen módon állunk hozzá a felépítéshez. Három pozitív és három negatív kategóriába sorolták a fejlesztők a lehetőségeket: ezek szemben állnak egymással (pl. természet védelme és környezetszennyezés), a játékosnak pedig meg kell találnia az ideális egyensúlyt, azt, ami mindenkinek megfelelő. A játékstílus pedig, avagy az, hogy valaki liberális nézeteket valló mindenki apjaként, vagy keménykezű, rabló uralkodóként jelenik meg a játékban, más játékosok előtt, az Anno 1800 végét is meghatározza.

Gazdaság, kultúra... miről nem volt szó még? Hát persze, hogy a hadászatról. Az új részben ez kizárólag a tengeri csatákat jelenti, szárazföldi egységeket ezúttal nem lehet kommandírozni. Ennek határozott oka van: a fejlesztők úgy érezték, hogy a hadviselés kiterjesztése negatívan érintené az Anno 1800 gazdasági rendszerét, így a minőség csökkenne, ezt pedig nem engedhetik meg maguknak. Ugyanakkor a fejlesztők állítják, hogy a tengeri hadviselés is kellően mély és komplex lesz ahhoz, hogy a veterán Anno játékosok is élvezhessék. A 19. században kezdték el a vitorlás hajókat felváltani a gőzhajók, a játékban pedig mindkét típus megjelenik. A lehetőségek ezen a területen is kibővültek: nem kell ledózerolni egy szigetet, annak lakóival együtt, azt is meg lehet tenni, hogy a szigetet saját birodalmunkba integráljuk, adófizetéssel és a kapcsolódó kötelezettségekkel, miközben az a vesztes fél irányítása alatt marad. Ahhoz persze, hogy egy szigetet elfoglaljunk, először a védett kikötőket kell megsemmisíteni. Itt jönnek képbe a különböző hajótípusok, illetve a hozzájuk kapcsolódó fejlesztések, mint például a páncélok vagy fegyverzetek. A szél meghatározza a hajók sebességét, így egy gőz- és vitorláshajó flotta csatája esetén a széliránytól függően megváltozhat a csata végkimenetele. Izgalmasan hangzik, nem igaz?

ÚJ KORSZAK, RÉGI ÉLMÉNY

Az Anno 1800-ból eddig nem sok mindent mutattak meg a fejlesztők, hiszen a tavalyi gamescomos és az idei E3-as traileren kívül mindösszesen néhány, igazából semmi lényeges dolgot nem mutató streamet kaptunk közel egy év alatt. Igaz, az Anno Union segítségével a játékosok a fejlesztés aktív részeseivé válhattak, hiszen a legtapasztaltabb tagok nemcsak fókuszcsoportos teszteken vehettek és vehetnek részt, de a játék tesztelésében is. Az ígéretek mindenesetre biztatóak, az év végi megjelenésig pedig még sok aspektusában változhat a játék. A fejlesztők kísérleteznek a lehetőségekkel, a történelmi alapokhoz való visszatérés pedig az egyik legjobb döntés volt, amit a Blue Byte csapatának tagjai meghozhattak. A 19. század egésze az izgalmas változások korszaka volt, ennek bemutatása pedig igazi kihívás elé állította a fejlesztőket. Megfelelő minőség esetén az egyik legjobb Anno-játékká válhat az 1800, bár azt, hogy a sorozat útja a még régebbi múltba vagy a jövőbe vezet-e később, egyelőre nem lehet tudni.

Egész szép lett a kis birodalmunk, csak kár, hogy ilyen nyugi van. Hozzunk néhány érdekes gazdasági döntést a mókáért!



WASHINGTON VÉGVESZÉLYBEN

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

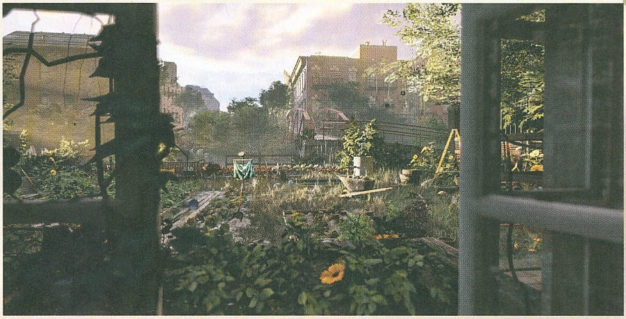
[ÍRTA CHRIS] **Hosszú hetekkel a rögös startja után nagyon úgy tűnt, hogy a 2016-ban megjelent The Division az év egyik legvitatottabb alkotása lesz. Bár sokan még hónapokig kitartottak mellette, többen voltak azok, akik hamar beleuntak a repetitív, csalóktól sem mentes világába. A folytatás remélhetőleg nagyobb tömegeket vonz majd, és hasonló bakikra sem számíthatunk a megjelenéskor.**

Kiadó: Ubisoft **Fejlesztő:** Massive Entertainment **Műfaj:** akció **Megjelenés:** 2019.03.19.

A 2016 tavaszán megjelent The Divisiont lehetett szeretni vagy utálni, de tény, hogy a svéd Massive Entertainment csapata egy olyan akció-szerepjátékot tett le az asztalra, ami egyszerre volt egyedi, látványos és izgalmas. Remek fedezékrendszere, harcrendszere és hangulata minket azonnal elvarázsolt, jómagam hónapokkal a megjelenés után is kajtattam New York lepusztult utcáin a napi küldetéseket és kihívásokat teljesítve. De valljuk be: minden pozitívuma mellett a játék több sebből vérzett, kezdve a cheatvédelem hiányától a tartalombéli problémákon át egészen a technikai gondokig, amiket még jó néhány hónapba telt kigyomlálni a fejlesztőcsapatnak. Mindezen negatívumok megszűntetése mellett a tartalmat is sikerült tovább bővíteni, több nagyobb patch segített felduzzasztani mai, tartalmas állapotára az első részt, amire most ránézve végre elismerően csettinthetünk. Egy korábbi cikkünkben (a 2017/03-as Guruban) már visszatértünk ennek elemzésére is, és megerősítettük azon véleményünket, hogy a The Division bizony nagyszerű játék lett. Most pedig érkezőben van a folytatás, amit látva nagyon úgy fest, hogy a készítők tanultak az első rész hibáiból, és egy olyan második epizódot tesznek az asztalra, amire már egyetlen rossz szavunk sem lehet!

MONDD MÉG EGYSZER, HOGY DIVISION 1.5!

Már az első képkockák láttán nyilvánvalóvá vált, hogy még mindig egy nézd-a-hátam stílusú, fedezékrendszert használó akciójátékról beszélünk, amiben a szerepjátékos elemek – tehát a farmolás, a lootolás és a fejlődés – állnak a középpontban. Erre rásimul a képességrendszer, ami követi az előző rész által kitaposott utat, avagy minden játékos ugyanazon képességek közül válogathatja össze azt a párat, amit a harcok során használni

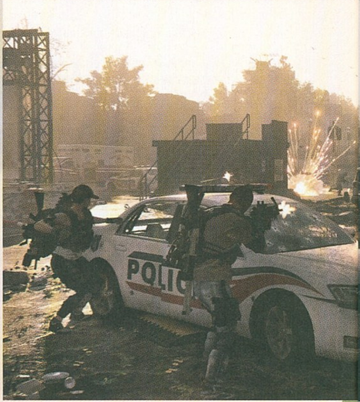


fog. Tudjátok, ezek azok a skillek, amelyekkel gyógyítóládákat dobálhattunk a pályára, fedezékeket húzhattunk fel, vagy felderítést végezhettünk. Érkezik viszont egy fontos változás ezen a téren is, ugyanis a maximális 30. szintet elérve immáron lehetőségünk lesz aktiválni egyet az ügynökünk meglévő három specializációja közül. Ezek eddig úgynevezett signature képességek voltak, most viszont signature fegyvereket kapunk, valamint három választható specializáció közül választhatunk egyet: survivalist, demolitionist és sharpshooter.

A nevekből már nagyjából kikövetkeztethető, hogy ezek számunkra mit is jelentenek, de csak hogy tisztázzuk: a survivalist egy számszeríjat, a demolitionist egy gránátvetőt, a sharpshooter pedig egy mesterlövész puskát kap, melyek máris két további új fegyvertípusról árulkodnak. Ezeket a specializációkat természetesen a játék folyamán később tovább erősíthetjük, de erről konkrétumokat még nem tudtunk meg, csak annyit, hogy rendkívül nehéz küldetéseken és kihívásokon keresztül történik majd a fejlesztés.

Természetesen visszatér az elöd népszerű (vagy általam épp rendkívül utált) PvP játékmódja, azaz a Dark Zone is. Annak, aki esetleg nem tudja, miről van szó, a Dark Zone az a játéktéren belüli nagyobb terület, ami annyire fertőzött, hogy az ott szerzett javakat nem lehet simán kivinni a helyszínről, ezért helikopteres mentést kell kérni minden értékes loot megszerzésének biztosításáért. Viszont ebben a zónában a játékosok egymást is lelőhetik és elcsórhatják a még ki nem menekített felszerelést, ami rendkívül izgalmassá és egyben persze frusztrálóvá

Mivel már évek teltek el az összeomlás óta, itt-ott érezhetően apokaliptikus állapotok uralkodnak, ami kifejezetten jót tesz a látványnak.



Beyond Good & Evil 2

Lassan már tényleg minden egyes E3-on kapunk egy Beyond Good & Evil 2 trailert, idén sem történt ez másképp. Innen nézve nagyon úgy tűnik, hogy csak animátorok dolgoznak a játékon, mert 2018-ban sem tudtunk meg többet a programról, már persze azon kívül, hogy még mindig készül. Ki tudja, talán a Star Citizennel együtt egyszer azért még megjelenik majd...

tette a játékos-játékos elleni küzdelmet. A Dark Zone egyedisége viszont vitathatatlan, ezért szinte természetes, hogy a második részből sem hiányozhat. További részleteket azonban egyelőre nem árultak el a készítők.

„NAGY" VÁLTOZÁSOK

Ami talán a legfontosabb változás a The Division 2 esetében, az az, hogy új helyszínt kapunk. New York után az USA fővárosába, Washingtonba vezet majd utunk, ahol a nemzetet épphogy összetartó erők azon dolgoznak, hogy talpra állítsák a biológiai támadás során térdre rogyott civilizációt. Hét évvel járunk a fekete pénteki események után, aminek következtében dominószerűen dőlt össze az Egyesült Államokat fenntartó gépezet, kezdve a rendfenntartó erőktől a közüzemekig. Most épp kegyetlen bandák uralják Washingtont, melyek terrorja alól valószínűleg egyenként kell majd felszabadítani a civil lakosságot, akik egyébként ennek köszönhetően a játék későbbi részeiben bevethetők lesznek küldetéseink során. Washington 1:1 méretarányú változatát kapjuk meg, tehát a nyitott világ ezúttal is hatalmas lesz, és immáron az utcák sem lesznek „lecsalva" úgy, ahogy az első részben. Több épületbe mehetünk majd be, mint az előzményben, de a statikus környezet is dinamikussá változik, ami ezáltal elméletileg jóval életszerűbbé válik majd. A játékmenet viszont túl nagy változásokon nem esik át. A lövöldözés, a mozgás és az MI nagyon hasonló, mint a The Divison első részében, viszont érkezik pár új kütyü, amit bevethetünk a harcok során. Kapunk például számszeríjat és ehhez új képességeket, támadó fegyverrel felszerelt drónt, gyúlékony kémiai anyagokat permetezhetünk szét, vagy akár mini-drónokat is ráłőhetünk az ellenfelek csoportjára, hogy megkeressék a gyenge pontjaikat, és ott támadjanak, ahol a legnagyobb sebzést tudják okozni.

Feltűnt az egyik játékmenet-videóban valamiféle habfegyver is, amivel mozgásképtelenné tehetünk célpontokat (vagy minket betonozhatnak a földbe), valamint visszatérnek a célkövetős aknák és egyéb high-tech cuccok is. Nem túl látványos újdonságokból is akad pár, ilyen például a megváltozott weak point rendszer (aki játszott az első résszel, tudja, miről beszélek), értelmesebb lesz az MI, a lövedékek pedig az anyagvizsgálatnak köszönhetően áthatolhatnak egyes felületeken és az ellenfeleinken is.

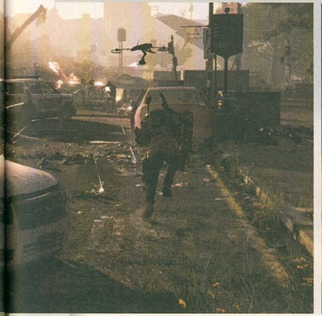
New York után Washington, látványosabb külterület, néhány apróbb változtatás. Mindez jól hangzik, csak a Dark Zone-t is tegyék rendbe.

END GAME

A kampány végigjátszása után természetesen megnyílik a végjáték, ami egy ARPG szempontjából a legfontosabb terület, hiszen itt töltjük majd a legtöbb időt farmolással és karakterünk kimaxolásával. A The Division 2 ezen a téren is az első részre építkezik, tehát napi küldetéseket, bevetéseket és raideket tolhatunk le nap mint nap, ameddig megszerzünk minden áhított fegyvert és ahhoz tartozó kiegészítőt, festést vagy ruhát. Raidek esetében annyi változásról tudunk, hogy 4 fősről 8 fősre bővülnek a csapatok. Emellett kapunk prestige-szintezést, több nehézségi szintű világot, kihívásokat, és olyan küldetéseket is, melyek teljesen eltérnek a kampányban tapasztaltaktól. Az egészben a legszebb mégis az, hogy a megjelenést követő egy éven át még további ingyenes tartalmakat, azaz kiegészítőcsomagokat is kapunk, amik ha csak fele olyan jók lesznek, mint az első rész esetében voltak, már dörzsölhetjük is a tenyerünket!

Szóval dióhéjban ennyi lenne a The Division 2, ami az E3-on pontos megjelenési dátumot is kapott, ami nem más, mint jövő év március 19. Ezt a dátumot kéretik pirossal bekarikázni a naptárban, addig pedig várjuk együtt a nyár végére ígért bétát, amiből remélhetőleg több érdekesség is kiderül majd!

A fedezékrendszer megmaradt, ahogy a karakterek főbb képességei is visszatérnek, így akció terén a megszokottan minőségi élmény várható.



E3 2018

KIPRÓBÁLTUK A NINTENDO E3-AS FELHOZATALÁT

AVAGY FRANKFURTBAN JÁRTUNK, NINTENDÓT TALÁLTUNK, 2. RÉSZ

[ÍRTA DREAMER] **Pontosan egy évvel ezelőtt jártunk először a németországi nagyvárosban, hogy személyesen próbálhassuk ki azokat a címeket, amiket a Nintendo az E3-ra készített elő. Habár idén a termés kissé soványkára sikeredett, mégis megérte elveszni a családbarát mókában.**

POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU! ÉS LET'S GO, EEVEEE!

Kiadó: Nintendo, The Pokémon Company **Fejlesztő:** Game Freak **Platform:** Nintendo Switch **Megjelenés:** 2018.11.16.

Megmásíthatatlanul pokémonos stílusban érkezik a Pokémon: Let's Go. Először is, akárcsak a széria korábbi darabjai, a játék most is két kiadásban jelenik meg. A Let's Go, Pikachu! és a Let's Go, Eeveee! tartalmilag megegyeznek egymással, a fő különbség a játszható karakterek neme (a Pikachu esetében fiút, míg az Eeveee-nél lányt irányíthatunk), valamint az úgynevezett „partner pokémon" kiléte, amelyek változattól függően Pikachut vagy Eeveee-t takarják. A partnerünk a játékidő teljes időtartama alatt velünk lesz, és elsődleges pokémonként fog szolgálni. Játékmenetileg a Let's Go fogja, és összegyúrja az összes eddig megjelent Pokémon-játékot, azokon néhol egyszerűsítve igyekszik egyfajta „mindenből a legjobbat"-csomagként szolgálni. Megmarad a régi idők Pokémonjaiból ismert magas fűben való kutakodás, azonban a teljesen 3D-s környezet miatt minden ott bujkáló szörnyecskét látni fogunk. A pokémonok begyűjtése megváltozott, most már nem kell megküzdenünk a szilaj állatkákkal, helyette egyszerűen csak pokélabdák dobálásával kell befognunk őket. Egyes pokémonokat nehezebb lesz elkapni, ilyenkor használhatunk mesterlabdát, vagy elcsábíthatjuk őket élelemmel. Az elfogás nehézségét a műveletkor megjelenő kör színe adja tudtunkra. Csatákat a helyszíneken megjelenő NPC-kkel és a városi arénákban vívhatunk, ez utóbbiak immár a teremedzők stílusát is tükrözik. Például Brock is feltűnik a játékban, aki szikla típusú pokémonjairól ismert, így az ő arénája is ebben a szellemiségben készült. A párharcok egyébként a megszokott, körökre osztott mederben folynak, és minden egyes ütközet végén az általunk tartogatott összes pokémon XP-t nyer. Végezetül pedig a Let's Go nem teljesen egyszemélyes játék. A nyílt terepet ketten közösen is bejárhatjuk, valamint akár pokémonokat is cserélgethetünk. A Let's Go kompatibilis a telefonos GO applikációval is: akármikor áttehetjük a telefonunkra az általunk befogott állatkákat, és növelhetjük azok szintjét.

SUPER MARIO PARTY

Kiadó: Nintendo **Fejlesztő:** Nd Cube **Platform:** Nintendo Switch **Megjelenés:** 2018.10.05.

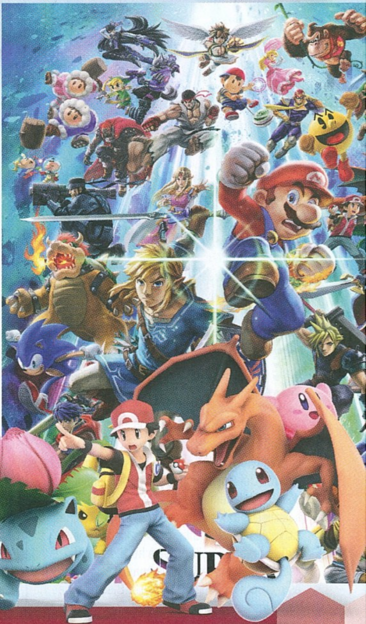
Ki gondolná, hogy a Mario Party-széria idén ünnepli a huszadik születésnapját? Ennek apropóján 2018-ban is új darabbal bővül a sorozat, méghozzá a Super Mario Partyval. Nem mondanánk, hogy a franchise legfrissebb epizódja az alapoktól gondolja újra a játékmenetet, sokkal inkább a régi idők Mario Partyjaira építkezve használja ki a Nintendo Switch adta lehetőségeket. A játék a megszokott módon ismét négy fő számára biztosít lehetőséget, hogy egymással, vagy egymás ellen megmérkőzve felelevenítse bennünk, miért is volt olyan jó muri gyerekként közösen társasozni. A bábuk helyett a Mario-univerzum szereplőit irányíthatjuk, akiknek különféle témákat felölelő táblákon kell végighaladniuk. A cél az, hogy elérjünk a tábla végpontjára, és közben minél több érmét és csillagot gyűjtsünk össze. A lépések száma attól függően dől el, hogy mekkora számot dobtunk. A megszokott dobókockák mellett mindegyik karakternek megvan a saját kockája is, ezek eltérnek a hétköznapi társaiktól. Bowser kockája például több magas számot is tartalmaz, ha viszont rosszul gurít, akkor akár veszíthet is a megszerzett érméiből. Minden egyes kör végeztével egy minijáték veszi kezdetét, ahol változó formációkban, egymás ellen kell versenyeznünk. Összesen nem kevesebb, mint nyolcvan versenyszám közül sorsol véletlenszerűen a gép, ezek között vannak egyszerűbb és komolyabb kihívásokkal teli megmérettetések is. Akad például olyan minijáték, ahol a fotósok előtt rohangálva kell a többiek elé kerülnünk, hogy a lehető legjobb fénykép készüljön rólunk. A Nintendo Switch adta lehetőségeknek hála egy teljesen egyedi játékmóddal is találkozhatunk, már amennyiben több ilyen konzol is akad a közelben. Ha szinkronizáljuk a készülékeket, a dokkolóról leszedve és egy felületre téve őket, olyan osztott képernyős játékokat játszhatunk, ahol magunk alakíthatjuk a pályákat azzal, hogy elforgatjuk a kijelzőket.

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Kiadó: Nintendo **Fejlesztő:** Bandai Namco Studios, Sora Ltd. **Platform:** Nintendo Switch **Megjelenés:** 2018.12.07.

Ha szóba kerül a Nintendo, sokaknak nem az esport az első dolog, ami eszükbe jut a cégről. Márpedig akad egy cím, aminek kapcsán a vállalat közel két évtizede aktívan jelen van a kompetitív játékok között. Bizony: a sajátos műfajú Super Smash Bros.-szériáról beszélünk. A sorozat utoljára 2014-ben kapott korszerű iterációt a Super Smash Bros. for Wii U és -for 3DS képében, ám egyik változat sem tudott felérni a 2001-ben megjelent Melee sikeréhez. A franchise ezen installációja olyan népszerű, hogy a mai napig aktív esport közösséggel bír, ám az öregedő szoftver és a még öregebb hardver (GameCube) miatt éppen ideje volt, hogy a sorozatba új lelket leheljenek – a készítők reményei szerint a Super Smash Bros. Ultimate hozza majd el a várt vérfrissítést. Kevés szériát illet meg igazán az „Ultimate" alcím, ám ha csak a játszható karaktereket nézzük, ennek a játéknak az esetében mindenképpen kiérdemelt a rang: nem kevesebb, mint 68 karakter közül választhatunk majd, azaz Waluigi kivételével az eddig megjelent összes Smash-játékban bemutatott valamennyi szereplő helyet kapott az új részben, beleértve a korábban csak DLC-ként megvásárolható karaktereket is, de természetesen néhány új belépőt is köszönthetünk majd.

Az Ultimate-ben fognak debütálni pl. a Splatoonból ismert inklingek, illetve rajongói kérésre a Metroidból ismerős Ridley is bekerült a játékba – ráadásul pár régi szereplő új skineket is kap. A játékmenet sem mondható a réginek, hiszen a készítők számos kisebb újítást eszközöltek, azonban annak érdekében, hogy kedvezzenek a Smash-rajongók legnagyobb táborának, az összhatás érzetre a Melee-t idézi. Az egyik érdekes újítás az úgynevezett Echo fighterek bevezetése, akik kicsivel többek ugyan, mintha egy skint aggatnánk a már megszokott figurákra, de jellegzetes harcmodor híján nem nevezhetők új karaktereknek.



STARLINK: BATTLE FOR ATLAS

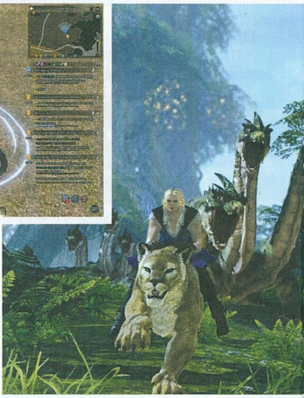
Kiadó: Ubisoft **Fejlesztő:** Ubisoft Toronto **Platform:** Nintenso Switch, PlayStation 4, Xbox One **Megjelenés:** 2018.10.16.

Végezetül egy olyan játékot szeretnénk megemlíteni nektek, ami ugyan nem elsősorban Nintendo-termék, de fokozott figyelmet kapott az E3 után megrendezett játékdélután során. A Starlink: Battle for Atlas jogosan nevezhető a Skylanders-széria, a Horizon Zero Dawn és a No Man's Sky szerelemgyerekének. Az Atlas nevű csillagrendszerben járunk, amely hét különböző, nagyméretű, nyílt területnek ad otthont, ezeken belül pedig számos bolygót találunk. A bolygókat benépesítő életformák változatosak, ám amiket nekünk volt szerencsénk megpillantani, azok a Horizon Zero Dawnban látott robotokra hasonlítottak: állati módon viselkedtek és fényesen izzó gyenge pontjaikat támadva tudtuk sebezni őket. A játék rendelkezik egy egyszemélyes kampánnyal, annak teljesítése után viszont a feladatunk az lesz, hogy különböző nyersanyagokat gyűjtsünk a Snowdrop-motor hajtotta színes rendszeren belül. Procedurális generálásnak nincs nyoma, minden helyszín kézzel készült. A játék jellegzetessége, hogy a Skylandershez hasonlón itt is megvásárolható figurákkal játszhatunk, amiket a kontrollerre szerelve valós időben, akár a menübe való kilépés nélkül cserélgethetünk. A pilóták, a hajók, a szárnyak és a fegyverek nemcsak fizikai mivoltukban érhetőek el, de digitálisan is váltogathatunk köztük, ami igen jól jön, ha a Switchen magunkkal akarjuk vinni a játékot. További érdekesség, hogy az alkatrészek tetszés szerint akár fejjel lefelé, vagy fordítva is csatlakoztathatók, így ha például hátrafelé szeretnénk tüzelni, akkor csak meg kell fordítanunk a fegyverünket. Switchen Fox McCloud és a híres Arwing is elérhetők, méghozzá kellemes extrákkal. Míg az antropomorf rókának saját küldetésszállal kedveskedtek a fejlesztők, addig Arwing egyediségét az adja, hogy amennyiben nem szerelünk rá fegyvereket, annak jól ismert lézerét és más ikonikus kiegészítőit használhatjuk.

NEM TÚL KORAI HOZZÁFÉRÉS

BLESS

[ÍRTA **STEELSAINT**] **Korea, Japán és Oroszország után 2018-ban nyugaton is debütált a Neowiz MMORPG-je, a Bless Online, mely jelenleg korai hozzáférésben érhető el a Steamen. A teljes megjelenést 2019-re ígérik, a kérdés már csak az, vajon megéri-e várni a játékra?**



Bár a program korai hozzáférésben érhető el, ez a címke ne tévesszen meg senkit: a Bless Online nem mai darab. A Neowiz még 2011-ben jelentette be az Unreal Engine 3-at használó MMORPG-t, az első koreai zárt béta pedig 2014-ben kezdődött. A nyílt bétára 2017-ben került sor először Dél-Koreában, aztán pedig Japánban, sőt 2016 decembere és 2017 májusa között a játék Oroszországban is elérhetővé vált, de itt végül nem sikerült elég érdeklődőt összegyűjteni, ezért leállították a helyi szervereket. 2018-ban a fejlesztők gondoltak egyet, és nyitottak a nyugat felé, így a Bless Online végül megérkezett Európába és Észak-Amerikába is, mi pedig megnéztük, hogy pontosan mire is érdemes számítanunk.

A HÁBORÚ SOSEM VÁLTOZIK

A Bless Online világában már jó egy évtizede háború zajlik Hieron és Union népei között, a fő történeti szál is e körül a konfliktus körül bonyolódik. Indulásnál eldönthetjük, hogy az elérhető hét faj közül melyikbe tartozzon a karakterünk (ezzel egyből oldalt is választunk a háborúban), utána pedig már csak egy szimpatikus kasztot kell kiszemelnünk, és indulhatunk is pontot tenni az évtizedes küzdelmek végére. Jelenleg öt karakterosztály akad a játékban, közülük a Guardian tankként, míg a Paladin gyógyítóként funkcionál, a Berserker, Ranger és Mage trió pedig a minél nagyobb sebzés kiosztásáért felelős. Érdekesség, hogy más verziókban elérhetők még az Assassin és a Mystic kasztok is, a nyugati kiadásból ezek azonban egyelőre kimaradtak, a hivatalos álláspont szerint azért, mert nem bizonyultak kompatibilisnek az átdolgozott harcrendszerrel.

ADATOK

KIADÓ
Neowiz

FEJLESZTŐ
Neowiz Bless Studio

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2018.05.31.

STÍLUSMINTA

Blade & Soul
2012 (NCSOFT)

Black Desert Online
2015 (KAKAO GAMES)

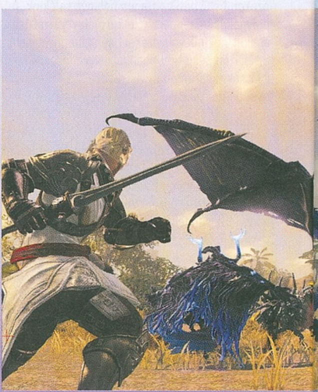
Ami a küldetéseket illeti, aki játszott már más MMORPG-vel, az itt sem fog nagyon meglepődni. A sztoriszálon haladva a legtöbb feladat beszélgetéssel kezdődik, aztán elmehetünk valami közeli helyszínre, ahonnan az ügyeletes rosszarcúak és általában egy combosabb főellenfél leverése után lehet is visszaszaladni a küldetésadó karakterhez, a jól megérdemelt jutalomért. Akadnak persze mellékküldetések is, ahol különféle tárgyakat gyűjtögethetünk vagy adott mennyiségű lényt likvidálhatunk, illetve a játék elején szembejöhetnek oktató missziók is, amik a Bless Online alapjait mutatják be nekünk. Ami a fejlődést illeti, jelenleg maximum a 45. szintig juthatunk a karakterünkkel, ez egy kicsit feszített tempóval körülbelül 20-21 óra játék alatt össze is jöhet.

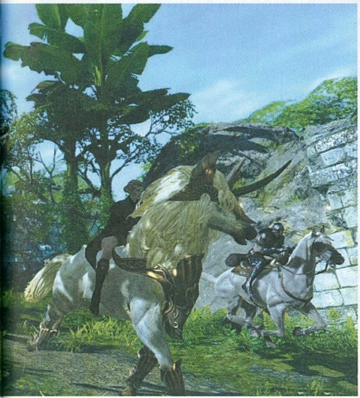
AKADOZÓ VÉRONTÁS

A Bless Online fejlesztése nem napjainkban kezdődött, és ezt többek között az is jelzi, hogy a játék még Unreal Engine 3-at használ. A látvány ennek megfelelően csúnyácska, ráadásul régebben nem is indult el, ha átállítottuk a felbontását. Ami a program technikai oldalát illeti, itt sem szabad csodákat várnunk, hiszen még egy korai hozzáférésű címről beszélünk.

Stabil 60 fps-ről ennek fényében még csak álmodni sem szerencsés, a játék ugyanis hajlamos beszaggatni, akadozni, főleg közvetlen indítás után vagy a sűrűbben lakott területek, nagyvárosok közelében. Ez a jelenség sajnos elég általános, a különböző fórumposztok alapján mindenki összefutott vele, még a legerősebb gépek tulajdonosai is. Az indulást követő

Manapság már nem MMO, amiben nem lehet valamilyen hátast meglovagolni, így ez az opció itt sem hiányozhat. Persze a Bless Online sokkal több, mint egyszerű állatszelídítő-szimulátor.





De mi ez a nagy negativitás?

Ha megnézzük a Bless Online steames adatlapját, láthatjuk, hogy a játék megítélése meglehetősen vegyes: jelen sorok írásakor az általa kapott értékeléseknek mindössze 54%-a pozitív, és közvetlen a start után ez a szám olyan 32% környékén tanyázott. Ennek leginkább az az oka, hogy a játék nem tudott felnőni a vele szemben támasztott elvárásokhoz: sokan próbálgatták már a japán vagy épp a koreai változatot, és ők bizony nem örültek, mikor a nyugati kiadásról kiderült, hogy nem tartalmaz mindent, amit a másik két verzió igen. Továbbá a rossz lokalizáció és a szinte teljesen hiányzó végjáték mellett a folyton összeomló szerverek sem tettek jót a Bless Online kezdeti megítélésének.

napokban a szerverekkel is akadtak problémák, elég sokszor omlottak ugyanis össze, de ezt a hibát azóta már kiküszöbölték a fejlesztők.

ADDIG ÜSD, AMÍG MOZOG!

A Bless Online kinézetében, felépítésében és játékmenetében túl drasztikusan nem tér el az eddig megszokott MMORPG felhozataltól, viszont a harcrendszer terén már sikerült némi csavart csempészni a jól ismert receptbe. Az ütközetek során elsősorban a kombóinkra támaszkodhatunk, melyeket a különféle támadásaink összefűzésével hívhatunk elő. Ha sikerrel végigviszünk egy-egy mozdulatsort, akkor a végén általában kemény sebzéseket oszthatunk ki, de ha akár csak egy képesség is mellémegy, akkor bizony kezdhetjük az egészet elölről.

Az egyes mozdulatokat szintlépéssel oldhatjuk fel, így mindig lesz valami újdonság, amivel megkeseríthetjük ellenfeleink életét.

A gombkiosztás a játékhoz viszont nem sikerült a legszerencsésebben, tornáztatni kell az ujjainkat rendesen, ha mindent a megfelelő időben akarunk elérni. Ennek ellenére a Bless Online harcrendszere kifejezetten jópofának tűnik. Igaz, igényel némi ritmusérzéket, de könnyű belerázódni, ráadásul a folyamatosan feloldódó képességek miatt mindig van valamilyen új mozdulat, amivel lehet kísérletezni, némi színt csempészni a megszokott kombinációkba.

HOSSZÚ MÉG AZ ÚT

Bár a Bless Online már most is tartalmaz ígéretes elemeket, a játék le sem tagadhatná, hogy még nincs teljesen kész. Egyrészt ott van, hogy a meglehetősen csúnya grafika ellenére is hajlamos szaggatni, másrészt pedig jelenleg a tartalom terén is lenne mit bővíteni, már csak azért is, mert nyugatra most még mindössze a koreai és japán verzió megkurtított változata jutott el – gondoljunk csak például a két hiányzó kasztra, de a végjáték lehetőségei közül is kimaradt néhány. Az viszont mindenképp biztató lehet a Bless Online jövőjére nézve, hogy a fejlesztők nem hagyták magára az alkotásukat, hanem folyamatosan fejlesztik azt, jelen sorok írásakor gyakorlatilag naponta adnak ki hozzá kisebb-nagyobb javításokat, bővítéseket. A megjelenéskor borzalmas lokalizációt például pár napon belül helyreállították, de már a folyton összeomló szerverekre is sikerült megoldást találniuk.

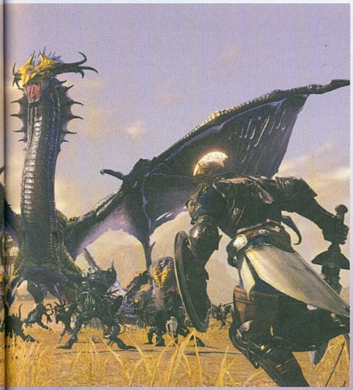
A játék a jelenlegi tervek szerint 2019-ben fog megjelenni, addig pedig igen sok újdonság várható. Tovább fog javulni például a lokalizáció, valamint a végjáték bővítésére is számíthatunk. Érkezik még többek között egy masszív ostrom, melyben oldalanként 70 (azaz összesen 140) játékos eshet egymás torkának egy hatalmas csatában, de a kimaradt kasztokra, a magas szintű dungeonökre és a 15 a 15 elleni PvP módra sem kell már sokáig várnunk – ez utóbbihoz például Peninsular War néven már meg is jelent ez első térkép. Mindezek mellett pedig a különböző karakterosztályokat is folyamatosan igazítják, alakítják, hogy a játék minél inkább kiegyensúlyozott lehessen.

A masszív, 140 játékost felvonultató PvP játékmód miatt érdemes lehet figyelni a Bless fejlesztését, főleg, hogy az alapokat folyamatosan javítják.

A Bless Online tehát azért még elég messze van attól, hogy egy teljes értékű játék lehessen, de mindenképp dicséretes a fejlesztők igyekezete, akik folyamatosan kommunikálnak a játékosaikkal és reagálnak is a közösség visszajelzéseire, az általuk látott hiányosságokra. Ha megmaradnak ezen az úton, a 2019-es teljes megjelenésre valószínűleg már egy igen korrekt alkotást tehetnek le az asztalra.

CSAK ÓVATOSAN!

Jelen helyzetében azt mondanám, érdemes óvatosan közeledni az alapesetben 30 eurós (9650 forintos) Bless Online-hoz. Ha a fejlesztők tartják a szavukat, és mindent hozzáadnak a játékhoz, amit ígértek, akkor egy kifejezetten kellemes alkotást kaphatunk, azonban a vásárlással érdemes lehet kivárni, akár még a 2019-es megjelenésig is. A játék más keleti MMORPG-khez képest olyan túl sok drasztikus újítást nem hoz, ezért elsősorban azoknak lehet érdekes, akiknek felkeltette a figyelmét a masszív, csatákat és ostromokat is felvonultató PvP, vagy a kombókra épülő harcrendszer.



RÉMÁLOM A PRE-ALFA UTCÁBAN

MONSTROUS

[IRTA DREAMER] **Nemrégiben pont arról beszélgettünk a szerkesztőségben, hogy szerintünk mikor volt a horror fénykora. Habár többen több elképzeléssel közelítettünk a téma felé, abban mindannyian egyetértettünk, hogy az alapokat a klasszikus szörnytörténetek fektették le.**

A horror, mint fiktív történetmesélési forma többek között már az ókori Görögországban is felütötte fejét, és a folklór, valamint a vallás részeként maradt fenn. Ekkor láttak napvilágot a vámpírokról és boszorkányokról szóló hiedelmek, melyek később a középkorban új formát, a gótika idején pedig új interpretációt nyertek. A szörnyekről szóló rémmesék először papírra kerültek, majd a filmvászonra vetültek, most pedig egy kevesebb mint 10 főből álló török csapat korai hozzáférésű videojáték formájában tárja elénk a témáról alkotott saját elképzelését.

AZ ELSŐ KÉPKOCKÁK

A Monstrous mindenféle felvezetés nélkül érkezett meg Steamre. A játék még csak szereplőt mutatnak be a készítők, de róluk egyelőre nem tudni többet. A karakterekhez egyedi színsémák dukálnak, és mivel speciális skinek nincsenek, a színtéma megváltoztatásával tudjuk feldobni a külsejüket.

TÖBBSZÖR ÉLÜNK

A játékmenet egy közelharcra építő hack and slash, melyet a Jedi Academy és Dark Souls inspirált. A jelenleg választható négy szörny többnyire egyedi animációkkal, egyéni képességekkel és mozdulatokkal van felruházva, amiket érdemes kiismerni a menüben elhelyezett bábukon, mielőtt belecsöppenünk a dolgok sűrűjébe.

Habár van egyszemélyes kampány, a valóságban roppant keveset nyújt. Mivel a játék nem rendelkezik történettel, a

Az ötletből még valami jó is kisülhet, de nagyon látszódik a fejlesztők tapasztalatlansága, aminek hála konkrét tervek hiányoznak.

Early Access formában érhető el, de ehhez illdomos hozzátenni, hogy annyira korai fázisban van, hogy jóindulattal is maximum alfának lehet nevezni. Jelenleg kétféle módot próbálhatunk ki: az egyszemélyes kampányt és az online PvP-t, ami voltaképpen az előbbi más játékosokkal megspékelt változata.

A Monstrous velejét persze mi más adhatná meg, mint a szörnyek jelenléte. A menüként funkcionáló nyílt területen 4 játszható karakter közül választhatunk, melyeket ismert szörnytípusok inspiráltak. Akad itt ghoul, boszorkány, vámpír és az úgynevezett promethean, valamint a jövőben még négy

single-nek nincs célja. Az egyszemélyes játékmenet elindításakor kapunk egy véletlenszerű térképet, amelynek teljes területét bejárva kell NPC-ket gyilkolnunk, vagy fejvadásznak állnunk. A pályákon egy iránytjelző mutatja a célpont hollétét, akit el kell tennünk láb alól. Ehhez azonban fegyverekre és relikviákra lesz szükségünk, amik a statjainknak adnak némi löketet. Az extra tárgyakat a boltból szerezhetjük meg játékbéli érmékkel fizetve, a vásárláshoz szükséges pénzre pedig a helyi rosszfiúk likvidálásával tehetünk szert.

Ha kopasz és ikertestvérei vannak, akkor ellenfél, a harisnyás lila hölgy meg a játékos karaktere. Ennyit tessék megjegyezni.

ADATOK

KIADÓ
Red Disk Games

FEJLESZTŐ
Red Disk Games

MŰFAJ
akció, kaland

MEGJELENÉS
2018.05.17.

STÍLUSMINTA

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
2003 (RAVEN SOFTWARE)

Dark Souls
2011 (FROM SOFTWARE)

Ez a feladat egyszerűbbnek hangzik, mint amit valójában takar, mivel az NPC-k igen nagy maflást tudnak lekeverni, és ha egyidejűleg 2-nél többel szállunk harcba, akkor biztos mi húzzuk a rövidebbet. Az összecsapások alatt 3 energiacsíkot kell figyelnünk: a sárga színű Vigort (erőnlét), a piros Corpust (életerő) és a lila Tenebrist (mana). Ezek újratöltéséhez nem szükséges varázsfőzetet keresnünk, mivel idővel automatikusan visszaállnak eredeti állapotukra.

Az ismétlődő modellek miatt elsőre sajnos minden map egyformán néz ki, azonban vannak köztük leheletnyi különbségek, kezdve a házak elrendezésétől az ellenfelek spawn pontjain át a külső területek kinézetéig. A Unity motor által hajtott nagy, nyílt területek egyébként a be nem fejezett Gotham by Gaslight című Batman-játék prototípusára emlékeztetnek, csak jóval kevesebb köddel és több bloom effekttel megspékelve.

KORAI MÉG A BESZERZÉS

A Monstrous jelenlegi állapotában borzasztóan fut. Csak a menüben éri el a 60 fps-t, a játékban a sebesség 20 és 40 fps között ingadozik, ráadásul azt sem mondhatjuk, hogy a fejlesztők túl sok assettel pakolták tele a területeket.

A játék legjobb része eddig az egyedi zenei téma, ami el is kél, mivel a hangok egy nagy falatja hiányzik a játékból, vagy nincs szinkronban a képernyőn látottakkal. Fél év múlva talán érdemes lesz visszatérni, és rálesni, hogyan áll a jelenleg 17 eurós (5500 forintos) program, ám a fejlesztők tapasztalatlanságából kifolyólag tessék óvatosan közeledni felé!

A LEGKISEBB TÖLTÉNY IS SZÁMÍT...

MOTHERGUNSHIP

[ÍRTA BÖJTI] A 2014-es Tower of Guns nem volt stílusteremtő, nem lett az év játéka, de könnyed és mégis izgalmas tölténypornót kínált mindazoknak, akik egy fárasztó munkanap után csak úgy leamortizálnák a fél világot. A folytatás is ezt nyújtja, csak éppen még szórakoztatóbb formában.

A Terrible Posture Games nem kínált zsákbamacskát, amikor nekiállt a tavalyi gamescomon már kipróbálható verzióval is rendelkező Mothergunshipnek, aztán kicsivel később be is jelentette. A fejlesztők a Tower of Guns alapjait variálták meg, hogy a jól működő elemeket megtartva a következő lépés szintén könnyed akciójátékká váljon, amiként a Mothergunship kiválóan teljesít. Nem meglepő, elvégre a kiadó által a sajtó rendelkezésére bocsátott korai hozzáférésű program egy teljesen jól működő, letisztult, szinte már végleges változatot takar, így száz százalék, hogy a vásárlók egy befejezett, teljes kampánnyal bíró játékkal találkozhatnak a nyár közepén, már júliusban.

A kapott csomag egyébként a sztorimódot tartalmazza, vagyis annak csak egy kis szeletét, néhány főbb küldetéssel és nagyjából kétszerannyi mellékes, opcionális misszióval, a főhadiszállással és néhány teljesen őrült párbeszéddel. A sztori szerint a robotizált hódítók egy hatalmas flottányi, fegyverekkel teli anyahajóval támadnak, amiket meg kell tisztítani, majd a központi magból lehívott adatok megszerzése után rá is lehet tenyerelni az önmegsemmisítő gombra (ami fölé ki van írva, hogy nem, az még véletlenül sem egy önmegsemmisítő gomb), hogy aztán az akció egy másik hajón kezdődjön újra.

Közben vírusokat is sikerül bekapni (amiknél az alkotók felhívják a felhasználók figyelmét, hogy a való életben véletlenül se kattintsanak a felugró alakokra), de a sajátos humornak hála nemcsak a mi oldalunkon vannak komoly problémák, hanem az ellenséges flottán belül is, amit kiválóan példáz, ahogy karaktereink pizzafutárként osonnak be az egyik központi vezérlőbe. Ami végképp példázza a MI „zsenijét": később egy másik hajón ismét felismeri a semmirekellő bagázst, majd megjegyzi, hogy ááá, már megint a pizzások, semmi gond, elnézést a korábbi, felrobbant hajó okozta kellemetlenségért, sajnos néha előfordul némi meghibásodás. Hiába no, a címszereplő Mothergunship nem az intelligenciájáról, hanem az általa birtokolt fegyverarzenálról híres.

SZÓLJON MINÉL NAGYOBBAT!

Merthogy ebben az FPS-ben a csúzli a lényeg, meg az, hogyan szereled össze. Indításként akár egy, akár hat összetevőt viszel, útközben még vásárolhatsz is, a mordályokat pedig minden szerelőpadon megbuherálhatod, ami azt jelenti, hogy a barkácsolás során tengernyi lehetőségből választva alakíthatod ki saját arzenálod. A két kéz két fegyvert jelent, ezek pedig kötetlenek. Egy, két, három, akár négy slotos szerkezeteket építhetsz össze, amikbe aztán nemcsak a lőfegyvereket pattinthatod be (shotgun, gépágyú, gatling, lángszóró, fűrészkorongvető, rakétavető stb.), de modifikátorokat is berakhatsz. A slotaljzat-szerkezeteket pedig olyan módon rakosgatod egymásba, ahogy óhajtod, szóval összességében két óriási fegyverhalmot építhetsz, amik aztán mindenféle töltényt, rakétát, aknát ontanak magukból. Emellett lehet a páncélt is fejleszteni a gyorsaság, életerő, nagyobb ugrás hármas irányában, emiatt pedig idővel iszonyat gyors, nagyon hangulatos, ugrálós és rohangálós őrület a végeredmény, aminél mindent eltörölnek a robbanások.

Őrült és elejétől a végéig szórakoztató fegyverropogtatásnak tűnik a hamarosan megjelenő Mothergunship.

ADATOK

KIADÓ
Grip Digital

FEJLESZTŐ
Terrible Posture Games, Grip Digital

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2018.07.17.

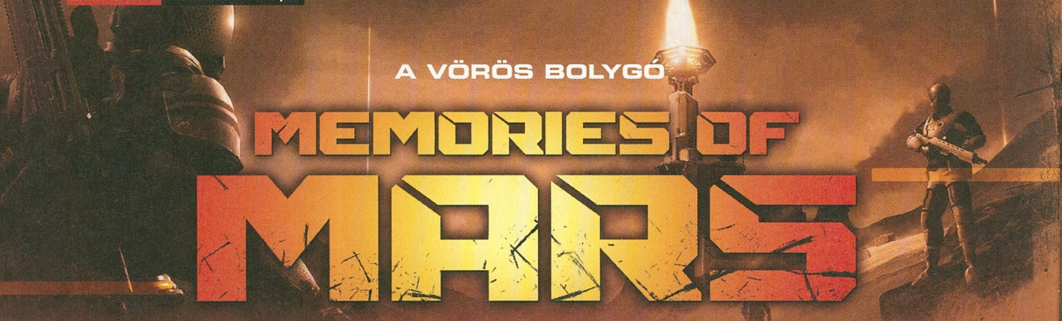
STÍLUSMINTA

Paranautical Activity
2013 (DIGERATI DISTRIBUTION)

Tower of Guns
2014 (TERRIBLE POSTURE GAMES)

A Mothergunship vicces, szórakoztató, nem lehet mellette unatkozni, a nehezebb szinteken bőven van kihívás is, ráadásul az Unreal motornak hála nem is néz ki rosszul, látható a különbség a korábbi Tower of Gunshoz képest. Van, hogy forró láva felett ugrálva, máskor toxikus hulladékot kerülgetve kell elpusztítani a rohamozó robotok seregét, de a vertikális mozgás sem jelent akadályt, az ugratóknak hála komoly magasságok és mélységek várnak, miközben hatalmas, tökös főellenfeleket kell eltenni láb alól. Jó lesz ez, július végén érkezik, a 25 eurós (8200 forint) tervezett árát azért nem árt finomítani, plusz kell a masszív tartalom is az egyjátékos mód és az online co-op mellé.

Bármit berakhatsz a fegyverek építgetése közben a rendelkezésre álló slotokba, akár konzervnyitót is. Na jó, maradjunk a lézersugárnál.



A VÖRÖS BOLYGÓ

MEMORIES OF MARS

[ÍRTA BRYCE] **Egy újabb korai hozzáférésű túlélőjátékkal van dolgunk, ám ezúttal nem egy elhagyatott szigetre, nem egy meztelenül rohangáló barbároktól vagy éppen zombiktól hemzsegő világba látogatunk el, hanem kolonizálásra vágyó embertársaink nedves álmainak helyszínére, a Marsra.**

Megszámlálhatatlan mennyiségű könyv, film és játék játszadozott már el a gondolattal, hogy a Mars lesz az emberiség első űrkolóniája, vagy akár a következő bolygó, amit végül otthonunknak hívhatunk. Vegyük elő akár a Schwarzenegger főszereplésével készült Emlékmást, akár Andy Weir A marsi című regényét, vagy akár játékfronton Chocho kedvenc Doom-szériáját, mindegyikben ott van a bolygón bekövetkező katasztrófák sorozata, amit okozhatott balszerencse, kapzsiság, netán szabotázs, aminek a végkimenetele a planétán történő harcok és halálozások tömege. Jelen tesztünk alanya a belső nézetes Memories of Mars sem a bolygó békés időszakára kíván meghívni bennünket, így az akcióra éhes kolonizálók már előre dörzsölhetik az egerüket.

A KLÓNOK HÁBORÚJA

Amint kiválasztottuk a hivatalos 64 fős szerverek egyikét, egy gyors átvezetőt követően egy friss klón bőrében találjuk magunkat. Helyzetünk már az elején sem bizalomgerjesztő, hiszen egy nem túl kellemes föld alatti bázison találjuk magunkat, amit hullák és agresszív robotok népesítenek be, ezenfelül egy óriás kijelző, ami a közelgő napkitörésre hívja fel a figyelmünket. Ez a katasztrófa pár hetente történik meg, elpusztítva a bolygón mindent és mindenkit, visszadobva a játékosokat a kiindulási pontra, szóval ilyen esetben minden addig megszerzett cuccunk és építményünk megy a levesbe. Mivel klónok vagyunk, előző testünk memóriája szerencsére letöltődik új testünkbe, így a már megszerzett képességeink és receptjeink megmaradnak, ezzel is segítve minket, hogy felszerelésünket és bázisunkat minél hamarabb létrehozhassuk, mielőtt újabb napkitörést kapunk a nyakunkba.

A felszínen eltöltött pár óra után nyilvánvalóvá válik, hogy a Memories of Mars a Rust féle utat kívánja járni, így jelenleg inkább az egymás elleni (PvP) harcra épülő lövöldözésen van a hangsúly – és természetesen a szokásos kraftolós-túlélős elemeken –, nem úgy, mint mondjuk a Conan Exilesnál, ahol a konfrontáció opcionális. Igen, a félmeztelen barbárok és kannibálok lakta vidékekről szóló játék sokkal barátságosabb játékmenettel operál, mint a Mars kolonizálása, de lépjünk is tovább. Bár az elején lőszer hiányában csak a robotok és a többi játékos elől rohangálva fognak telni első perceink, miután pár alap nyersanyag birtokába kerülünk, és alkalmunk nyílik letenni kelléktárunk alfáját és omegáját, a 3D-s nyomtatónkat, már el is kezdhetjük gyártani első pisztolyunkat, lőszeradagjainkat és páncélunkat. Szükségünk is lesz rájuk, ugyanis utunk során a zsíros nyersanyaggal kecsegtető épületek megvadult robotoktól hemzsegnek, amik ha egymagukban nem is, de túlerővel a hátuk mögött már komoly veszélyt jelentenek. Jómagam magányos farkasként vetettem bele magamat a Mars pusztaságaiba, és bár a fegyveres harcok többségét sikerült túlélnem, a bázisépítésnél – a jelenlegi rendszer mellett – már nem lett volna ekkora szerencsém, ugyanis a programból kilépve testem ideiglenesen, épületeim viszont folyamatosan védtelenek maradnak, azonban mire visszajutottam odáig, addigra kifogytak a szerverről a játékosok. Igen, a Memories of Mars egyik legnagyobb baja, hogy szinte csak a PvP részre koncentrál, az ahhoz szükséges játékosok viszont nincsenek meg

Ez a Mars nem a kikapcsolódást részesíti előnyben, hanem a PvP küzdelmeket, ezt nem árt a vásárlásnál észben tartani.

ADATOK

KIADÓ
505 Games

FEJLESZTŐ
Limbic Entertainment

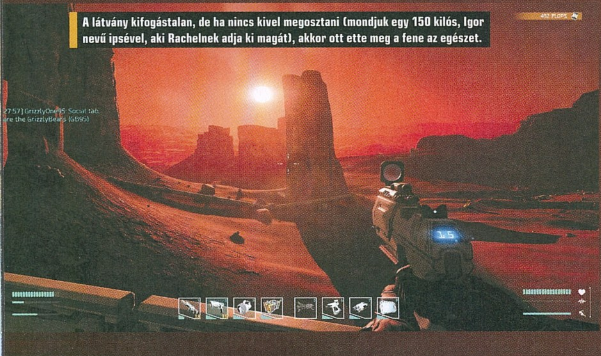
MŰFAJ
túlélő, akció

MEGJELENÉS
2018.06.05.

STÍLUSMINTA

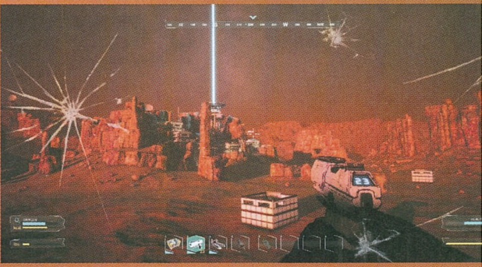
Osiris: New Dawn
2016
(REVERB TRIPLE XP)

Rust
2018 (FACEPUNCH STUDIOS)



A látvány kifogástalan, de ha nincs kivel megosztani (mondjuk egy 150 kilós, Igor nevű ipsével, aki Rachelnek adja ki magát), akkor ott ette meg a fene az egészet.

Jó, hát építészetet nem tanultam, a háló elég szellős, de legalább közvetlen járat nyílik a sziklákba épített zuhanyzóhoz. Azért ez is valami, nem?



(átlagosan még tízen sem egy szerveren), pedig a fejlesztők különböző eseményekkel is megpróbálják feldobni virtuális napjainkat, de ezek az érdeklődők hiányában nem valami élvezetesek.

Játékosok nélkül kénytelen voltam a PvE rész fele tekintgetni, ami ha nem is sokkal, de egy kicsivel már több élvezeti értékkel szolgált. Elsősorban a terület felfedezése az, ami kellemes kikapcsolódást tud nyújtani. A játék alatt dübörgő Unreal Engine 4 szépen teszi a dolgát, és egy olyan környezetet varázsol elénk, ami minden sci-fi rajongó szívét megdobogtatja, és amit örömmel járna be az ember akár hosszú távon is, csakhogy ez a világ rövid időn belül üresnek fog érződni. A felfedezés szórakoztató, de egy idő után még a kézzel készült világokban történő barangolás is unalmassá válhat, ha folyamatosan ugyanaz a négyfajta ellenfél támad ránk, akiknek a levadászását ráadásul még szükségszerűvé is teszik a fejlesztők, ugyanis megsemmisített ellenfeleinktől szerezhetjük meg a 3D-s nyomtatónk utáni második legfontosabb elemet, a FLOPS-ot.

Az építés és kraftolás rengeteg grindelést követel meg, mivel nemcsak a szükséges nyersanyagokat kell beszereznünk, hanem a már említett FLOPS-ot is, ami lényegében egy valuta, amit a halott robotoktól, játékosoktól szerzünk, és amivel különböző képességeket, illetve recepteket vásárolhatunk. Egy alapbázis megépítéséhez legalább nyolc képesség megléte szükséges, ami már az elején irdatlan mennyiségű FLOPS begyűjtését követeli meg, ha pedig végül mégis sikerül összehoznunk egy marsi házikót, már jöhetnek is a rivális klónok, hogy lerombolják azt, otthagyva minket a tatarozási és helyreállítási költségekkel, amiket szintén FLOPS-ban kell fizetnünk, így végül ott találjuk magunkat, hogy a bázisunk fenntartásának érdekében bizony minden egyes nap FLOPS-vadászatra kell indulnunk.

Jobb felszerelés beszerzéséhez több képességet kell vásárolnunk, majd körútra kell indulnunk, hogy megtaláljuk a fabrikáláshoz szükséges nyersanyagokat. Eltekintve a jelen pillanatban nem túl nagy képességfától, az itteni játékmenet sokkal egysíkúbbnak érződik, mint általánosságban más túlélőjátékokban, amin a jelenlegi, sajátos rendszer sem segít, ugyanis kiruccanásaink alatt nem tudjuk biztonságba helyezni a már megszerzett FLOPS-ainkat, így az is előfordulhat, hogy egy másik játékossal való összefutást követően mindet elveszítjük. Értem én, hogy ezzel a rendszerrel akarják ösztökélni a játékosokat a konfrontációra, de egy összesen 64 fős szerveren nem tudom megérteni, hogy ki lenne képes nyugodtan gyűjtögetni, abban a tudatban, hogy az előrehaladását biztosító, kínkeservesen szerzett valutáját elveszítheti, pusztán azért, mert nem lehet bármikor eltárolni azt.

Technikai fronton is vegyes összhatással találkozhatunk, bár meg kell jegyeznem, hogy ezen a téren jobban teljesít a Memories of Mars, mint a hasonló cipőben járó, korai hozzáférésű társai. Fent is felhoztam már, hogy a program alatt dolgozó UE4 remek választás volt, ami nemcsak a látványban mutatkozik meg, hanem a program alapvető stabilitásában is. A tesztelés alatt sem fps-problémákkal, sem pedig fagyással nem találkoztam, amik szinte velejárói a korai hozzáférésű címeknek. Az egyedüli probléma, ami többször is borsot tört az orrom alá, az a szerverek okozta lag volt, de ezzel kapcsolatban is jelezték már a fejlesztők, hogy dolgoznak a probléma megoldásán.

A MARS SZELLEME

A Memories of Mars rengeteg potenciállal rendelkezik, ám jelenleg csak egy vitatható döntésekkel ellátott, PvP-re épülő játékmenettel tud szolgálni, amihez pont a játékosok hiányoznak. Az érte kért 30 euróért (nagyjából 9700 forintért) jelenleg nem tudom meleg szívvel ajánlani, ám a műfaj szerelmeseinek érdemes figyelemmel kísérni a fejlesztés állapotát, hiszen könnyen lehet, hogy a későbbiek folyamán egy alaposan átdolgozott címmel leszünk gazdagabbak.

Irány a Mars!

Korunk Tony Starkja, Elon Musk, a SpaceX és a Tesla alapítója rendkívül derűlátó a szerinte 10 éven belül esedékes Marsra szállással kapcsolatban. Jelenlegi célkitűzése szerint a BFR (szebben nevezve Big Falcon Rocket, csúnyábban Big F*cking Rocket) már 2022-ben készen állna arra, hogy 150 tonnányi teher szállítására képes rakterével képes legyen egy oda-vissza utat megtenni a Föld és a Hold között, ami persze csak a kezdet, hiszen a végső cél a Mars elérése. Persze, ezek a becslések még Musk szerint is nagyon optimisták, de úgy gondolja, hogy nem lesz akkora csúszás, mint ami a Falcon Heavynél volt, amit eredetileg 2013-ban akartak fellőni, de erre végül csak idén február 6-án került sor.

A KÁRHOZAT SZELE

WARHAMMER 40,000 INQUISITOR MARTYR

[ÍRTA STEELSAINT] ÚJ JÁTÉKKAL JELENTKEZETT A MAGYAR NEOCOREGAMES, AKIK A VAN HELSING KALANDJAIT BEMUTATÓ TRILÓGIA UTÁN MOST NEGYVENEZER ÉVET UTAZTAK ELŐRE AZ IDŐBEN, HOGY ELHOZHASSÁK NEKÜNK A SÖTÉT ÉS KEGYETLEN JÖVŐT, AHOL NINCSEN MÁS, CSAK VÉG NÉLKÜLI HÁBORÚ.

Bár a Martyrban nem szerepel túl sok ellenféltípus, azért így is lesznek lények, amik megnehezítik az eretnekség kiirtását.

A legtöbb játékosnak ismerősen csenghet a Warhammer 40,000 neve. A Games Workshop táblás játékának alapjául szolgáló univerzum az elmúlt években már számtalanszor feltűnt a képernyőkön is, gondoljunk csak például a Dawn of War trilógiára és kiegészítőire, a Space Hulk: Deathwingre, vagy a Warhammer 40,000: Space Marine-re. Akárhogy is nézzük, a sötét és kegyetlen jövő rengeteg alapanyagot jelent a fejlesztőstúdiók számára, és így gondolhatta ezt a magyar NeocoreGames csapata is, akiknek a legújabb játékában, a Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyrban szintén a Császár nevében indulhatunk hadba az eretnekek, mutánsok, tisztátlanok és más kellemetlenségek ellen.

EGY SZELLEMHAJÓ NYOMÁBAN

A Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr (vagy röviden csak Martyr) tehát a jövőben dúló örökös háborúba kalauzol el bennünket, és ahogy a cím is jelzi, ezúttal nem űrgárdistaként vagy egész seregeknek parancsoló hadúrként nézhetünk a Császár ellenségeinek körmére, hanem az inkvizíció felkent harcosaként. Kis csapatunkkal járjuk majd a Caligari szektort, miközben mindent megteszünk, hogy megvédjük a Birodalom jóravaló polgárait a negyvenegyedik évezred veszélyeitől. Maga a szektor egy hatalmas és ősi terület a Segmentum Tempestusban, távol a Császár vigyázó tekintetétől, ráadásul a területén meglehetősen gyakoriak a hipertér-viharok és egyéb megmagyarázhatatlan anomáliák is, így bőven lesz dolgunk, ha tényleg tisztára akarjuk söpörni a helyet az elfajzott söpredéktől.

ADATOK

KIADÓ
NeocoreGames

FEJLESZTŐ
NeocoreGames

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.06.05.

ÁR
Steamen 49,99 euró (kb. 16 ezer Ft).

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-2120 (3,3 GHz) / AMD FX-6300 (3,5 GHz), GeForce GTX 760 / AMD Radeon HD 7850 2 GB VGA, 4 GB RAM, 30 GB HDD.

A történet egy igen érdekes felütéssel indul, méghozzá azzal, hogy rátalálunk az ősi és egészen eddig elveszettnek hitt kolostorerődre, a Martyrra.

Az egykor az inkvizícióhoz tartozó hajó látszólag elhagyatottan lebeg az űr közepén, azonban mikor a fedélzetre lépünk, meglepve tapasztaljuk, hogy a teleportálást és a kommunikációt blokkolják, az egykori legénység leszármazottjai törzsekben élő, káoszisteneket imádó vademberekké csökevényesedtek, ráadásul az őrület szemmel láthatóan a kolostorerőd rendszereit is megfertőzte. Bár végül sikerül elmenekülünk a fedélzetről, a Martyr nem sokkal később eltűnik a hipertérben, mi pedig csak egy rejtélyes rendházhoz tartozó, halálosan megsebesült űrgárdistára támaszkodhatunk, ha újra meg akarjuk találni, hogy kiderítsük, mi is történt a fedélzetén.

A Martyr története hozza mindazt, amit egy Warhammer 40,000 játéktól elvárhatunk, sőt, kifejezetten élvezetesre sikeredett, ahogy az egyes karakterek szinkronhangjait is nagyon eltalálták. A kampány körülbelül 20-25 óra alatt játszható végig, utána pedig egyfajta sandbox játékmenetre vált át a program, tehát kifogyni a tennivalókból sosem fogunk. További jó hír, hogy a NeocoreGames az indítás után még sokáig tervez majd frissítéseket kiadni a Martyrhoz, ezek közül az első csomagban például egy új szubszektort és a sötét eldák képében egy új ellenséges frakciót is kapunk majd.

TAKTIKUS VÉRENGZÉS

A Martyr műfaját tekintve egy akció-szerepjáték, azonban a készítők a saját bevallásuk szerint megpróbáltak elrugaszkodni a zsáner bevett megoldásaitól. Bár a végeredményt a NeocoreGames az akció-szerepjátékok következő mérföldköveként szeretné beállítani, ez annak fényében is túlzás, hogy az átlagnál valóban kicsit lassabb és jóval taktikusabb alkotást kaptunk.

Ez a fajta lassúság elsősorban az ellenfelek életerejében mutatkozik meg: mindenki egész jól bírja az ólmot, ezért nem lehet csak úgy végigrohanni a pályákon, mint például egy Diablóban. A helyzet pedig a kooperatív módban tovább fokozódik, és itt már át is estek a ló túloldalára a fejlesztők: ha többen megyünk neki egy-egy pályának, az ellenfelek életereje drasztikusan megugrik, így nem árt felkészülni az elhúzódó harcokra.

A taktikus részt pedig a fedezékrendszer képviseli, melynek akkor fogjuk nagy hasznát venni, ha nem közelharcos karaktert alakítunk, hanem például egy jóval törékenyebb Assassint. Ennek a rendszernek a használata közelről sem kötelező, de a komolyabb harcok során néha érdemes behúzódni egy oszlop mögé a brutális össztűz elől. Azonban nem tapadhatunk rá minden szimpatikus tereptárgyra, ami csak szembejön, helyette a játék mindig egy világító körrel jelzi, hogy hová kuporodhatunk le egy kis időre.

A fedezékek természetesen rombolhatóak, így betonbiztos védelmet egyik sem jelent. Az ellenséges egységek szintén

Hiába telt el 38 ezer esztendő az általunk ismert jelen óta, a mechák még a 40. évezred során is menőnek számítanak.

KIVEL IRTSAM AZ ERETNEKEKET?

PSYKER

A Psykerek a hipertér erejét megcsapoló inkvizítorok, akik a Káosz saját eszközeivel sújtanak le az eretnekekre és renegátokra. Varázslataikkal véres rendet vághatnak az ellenség soraiban, azonban nem árt megfontolni, mikor használjuk képességeiket, hiszen minél többet használjuk a hipertér erejét, annál nagyobb eséllyel törnek át démonok a valóságba az általunk nyitott kapun keresztül. Esetükben a fegyverek annyira nem is lényegesek, hiszen a pusztítás javát úgyis a varázslataikkal okozzák.

CRUSADER

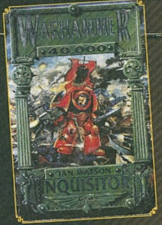
A legegyszerűbb, az űrgárdistákhoz legközelebb álló kaszt, aki tetőtől-talpig erőpáncélba burkolózva, nehézfegyverzettel felszerelve száll szembe a démonok hordájával. Ha kell, automatizált lövegeket idéz meg, ha kell, rakétazáport zúdít az eretnekek nyakába. Esetében fontos, hogy minél nagyobb legyen a tűzerőnk, ezért a fegyverek közül érdemes nehéz lángszórókat, sorozatvetőket és a kétkezes csatabárdokat vagy kétkezes kardokat használni, de egy sörétes puska is jó választás lehet.

ASSASSIN

A halálkultusz hívei közül kikerült orgyilkosok törékenynek tűnhetnek az Inkvizíció többi tagjához képest, cserébe viszont hihetetlen precizitással végeznek bárkivel vagy bármivel. Esetükben lehetőségünk van kitérni az ellenséges támadások elől, valamint külön-külön is becélozhatjuk az egyes testrészeket, így nagyobb sebzést okozva; mindkét lehetőséget érdemes sűrűn használni! Fegyverek tekintetében egy mesterlövész puskával vagy egy sörétessel érdemes velük nekivágni a pályáknak.

Apró érdekesség, hogy AstroDave is tervezett pályaelemeket a Martyrhoz, így az ő munkájával is találkozhattok a kaland során.

AZ ELSŐ INKVIZÍTOR



Bár napjainkban már számtalan Warhammer regény jelenik meg akár Magyarországon is, ez korántsem volt mindig így, sőt, a legelső, ebben az univerzumban játszódó írás, az Inkvizítor, igen nehezen akart megszületni. Ian Watson, a mára már kultikussá vált regény szerzője, egy magyar olvasókhoz írt előszavában bevallotta, hogy eredetileg fogalma sem volt az univerzumról, és csak azért kezdett bele a könyvbe, mert szüksége volt a pénzre. Ennek ellenére az Inkvizítor trilógia (valamint a szintén Watson által jegyzett Űrgárdista) remek könyvekből áll, melyek elképesztő részletességgel és beleéléssel adják át a Warhammer 40,000 gótikus hangulatát, az örök háború fertőzte univerzum sötét szépségét, és tartalommal töltötte meg a táblás játék világát.

használják a fedezékeket, de egy gránáttal bármikor kiszedhetjük őket a búvóhelyükről, vagy esetleg az is járható út, ha egyszerűen elsétálunk mellettük, és hátba lőjük őket.

ÉGESD AZ ERETNEKEKET!

A Martyr játékmenete nem tartogat nagy meglepetéseket. Induláskor három kaszt közül választhatunk: lehetünk a hipertér erejével felvértezett Psykerek, nehézfegyverzettel pusztító Crusaderek vagy egzotikus kütyüket bevető Assassinok egyaránt. Ezekhez kasztonként három alkaszt is tartozik, melyek a kezdő képességeinket befolyásolják.

A legtöbb pályán egyedül kell szembenéznünk az ellenségek hordáival, ahhoz pedig, hogy ezt megtehessük, két fegyver, némi speciális felszerelés (jellemzően gránát, akna vagy személyi pajzs), valamint a választott alkasztunk különleges képessége áll rendelkezésünkre. A célunk általában az, hogy eljussunk a pálya egyik végéből a másikba, közben pedig vagy meg kell ölnünk mindenkit, vagy kijelölt célpontokat kell elpusztítanunk, esetleg adatterminálokat feltörnünk. Ahogy haladunk előre, néha bejelentkeznek a hajón maradt segítőink is, vagy azért, hogy további információval szolgáljanak a küldetésünkről, vagy azért, hogy elsüssenek néhány közhelyet, például hogy a siker árát mindig vérben kell megfizetni. Előfordulhat, hogy társakat kapunk magunk mellé (jellemzően a Birodalmi Gárda néhány, lézerfegyverrel felszerelt bakájának a képében), ők azonban nem sok vizet zavarnak, bár kétségkívül jól jöhet az általuk jelentett plusz sebzés.

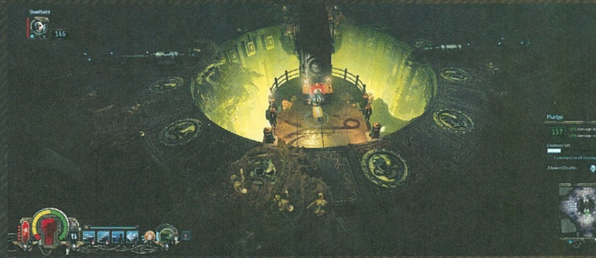
Érdemes lehet azt is megjegyezni, hogy bár a NeocoreGames nyílt világú alkotásként hirdeti a Martyrt, a valóságban azonban nem mehetünk oda, ahová csak tetszik. Inkább arról van szó, hogy kapunk egy csillagtérképet a Caligari szektorról, rajta a meglátogatható szubszektorokkal és naprendszerekkel, és itt válogathatunk, hogy melyik küldetést akarjuk megcsinálni, azonban a missziók már lineáris, zárt pályákon játszódnak, ahol nincs sok lehetőség a szabad kóborlásra. Az egyes feladatokhoz mindig tartozik egy nehézségi szint, amit nem árt figyelembe venni, hiszen ha a felszerelésünk szintje nem ér fel ehhez, akkor kevesebbet sebzünk, és jobban sérülünk, amire a játék minden esetben figyelmeztet is.

A végigjátszás során kétféle küldetéssel fogunk találkozni: a sztorihoz tartozó missziókat lila szín jelöli, míg a mellékküldetések fehérrel, zölddel, sárgával vagy pirossal vannak kiemelve, annak a függvényében, hogy mennyire combos megbízást takarnak. Egy idő után lehetőségünk lesz létrehozni a saját küldetéseinket is, ahol beállíthatjuk, hogy kik ellen akarunk hadba indulni, vagy hogy milyen jutalom essen nagyobb valószínűséggel.

A játékmenetet úgynevezett nyomozások is színesítik. Ezek általában néhány küldetést jelentenek, melyeket saját, a főszálhoz nem feltétlen kapcsolódó történet fűz össze. Célunk ilyenkor a végére járni valamilyen megmagyarázhatatlan vagy nyugtalanító esetnek, mindezt úgy, hogy a lehető legtöbb rejtélyre választ találunk, míg a járulékos károkat a minimumon tartjuk. Külön érdekesség, hogy az egyes küldetések között szöveges átvezetőket kapunk, ahol nem egyszer döntenünk kell, hogy mit akarunk csinálni. Amikor például egy kalózbandát szeretnénk elkapni, dönthetünk úgy, hogy egyszerűen megrohamozzuk a rejtekhelyüket, és kiirtunk mindenkit, akit ott találunk, de ha ravaszabbak szeretnénk lenni, akkor csapdát is állíthatunk nekik egy értékes felszerelésekkel teletömött, remek célpontot jelentő kereskedőhajó felhasználásával.

PUSZTÍTSD A MUTÁNSOKAT

Ami a fegyvereket illeti, azokból aztán nem lesz hiány, bárki megtalálhatja a szívének legkedvesebb eszközöket. A végigjátszás során találkozhatunk



például géppuskával, lángszóróval, plazmafegyverrel, csatakalapáccsal és kétkezes harci bárddal egyaránt, de az ikonikus láncKardról vagy sorozatvetőről sem kell lemondanunk. A játékban minden fegyver két tüzelési móddal és két képességgel rendelkezik, melyek meglehetősen egyediek, így egyáltalán nem mindegy, hogy például egy kétkezes karddal vagy egy kétkezes csatabárddal vetjük bele magunkat a küzdelembe. Arra is érdemes figyelni, hogy küldetésenként csak két fegyvert vihetünk magunkkal, szóval jól fontoljuk meg, hogy mivel akarunk átvágni az eretnekek hordáján.

Amennyiben úgy érezzük, hogy a két fegyver nem lesz elég, jó hír, hogy különféle gránátokat vagy egyéb speciális kiegészítőket is magunkkal vihetünk, a személyi pajzstól kezdve egészen az aknákig. Ezekből minden küldetés elején négy töltet áll a rendelkezésünkre, de ha kifogynánk, akkor sincs feltétlenül baj, hiszen minden pályán található néhány felszerelés csomag, ahonnan fel tudjuk tölteni a készleteinket. Ha pedig valami igazán naggyal és rondával találjuk magunkat szemközt, nem árt tudni, hogy minden alkasztnak van egy speciális képessége is, melyet általában csak ritkán süthetünk el, de akkor igen nagy előnyt jelent. Többek között automatizált lövegeket hívhatunk segítségül, rakétazáport zúdíthatunk az ellenségre, vagy akár le is lassíthatjuk az időt magunk körül pár másodperc erejéig.

A játék során elsősorban renegátokkal és mutánsokkal ütközhetünk meg, és bár a Caligari szektor elég messze esik a Terror Szemétől, azért természetesen a Káosz híveivel is meggyűlik majd a bajunk, nem is egyszer. Itt igazán nem érheti szó a ház elejét, mind a mi karakterünk, mind a Birodalom ellenségei remekül néznek ki, abszolút passzolnak a Warhammer 40,000 univerzumához. Az egyes frakcióknak nemcsak a kinézete, hanem a felszereltsége is eltérő: a hitehagyott gárdisták elsősorban lézerfegyverekkel, gránátokkal, automata lövegekkel és szintén áruló ogrynokkal próbálják velünk felvenni a harcot, míg a káosz hívei közelharcra szakosodott démonhordákkal, mutálódott kultistákkal és a hipertér erejét megcsapoló mágusokkal boldogítanak minket.

A fedezékrendszer újdonságnak számít az akció-RPG-k műfajában, és a jelenléte bizony a szokottnál lassabb játékot követel.

A legtöbb pálya végén előkerül egy-egy combosabb főellenség is, aki speciális támadásokkal és hatalmas életerőcsíkkal felvértezve próbálja az utunkat állni. Akadnak köztük lépegetők, démonok és a káosz bomlott elméjű varázslói vegyesen, azonban sajnos a legtöbbjükben közös, hogy a képességeink helyett inkább csak a türelmünket tesztelik. Ezeknél bőven elég az a taktika, ha beállunk eléjük, és addig kattintgatunk rájuk, amíg meg nem halnak, ez a harcmodor viszont hosszú és monoton csatákhoz vezet. Az egyedüli üde színfoltot a mágusok jelentik, nekik azért van néhány különösen durva megmozdulás a tarsolyukba, ezért esetükben már figyelni kell a pozícionálásra és arra, hogy melyik támadásba állhatunk bele, és melyiket lenne bölcsebb kikerülni.

AZ INKVIZÍTOR MAGÁNYOS FAJTA

A játék egy többjátékos és egy kooperatív módot is kapott, ezek azonban nem sikerültek túl jól. A kooperatív módnak talán a legnagyobb hibája, hogy a kampányban nem elérhető, pedig a legizgalmasabb, legérdekesebb térképek egyértelműen itt kaptak helyet. Amennyiben barátainkkal együttműködve szeretnénk purgálni a tisztátlan lelkeket, azt kizárólag véletlenszerű pályákon tehetjük meg. Ha pedig esetleg nem érnének rá a haverok, vadidegenekkel is nekivághatunk az űrben tomboló háborúnak, de ez esetben azért az élmény nyilván nem lesz az igazi. A Martyrban a kooperatív küldetéseken túl egy PvP mód is helyet kapott, ahol más játékosokkal ütközhetünk meg, ez iránt azonban érthető módon kicsi az érdeklődés, hiszen az ember általában nem ilyesmi miatt ruház be egy ehhez hasonló akció-szerepjátékra.

ÉRTÉKELÉS

STEELSAINT

A Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr egy korrekt akció-szerepjáték, mely elsősorban a Warhammer univerzum rajongóinak lehet jó választás.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Remek látvány, hamisítatlan Warhammer 40,000 hangulat, érdekes kampány.

KONTRA

A reklámmal ellentétben nem nyílt világú, és gyengére sikeredett a co-op is.

70%

A CSÁSZÁRÉRT!

A Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr egy igen vegyes képet mutató játék, mellyel kapcsolatban sokat ígértek a fejlesztők, de nem mindent sikerült betartaniuk. Nyílt világról például egyáltalán nem beszélhetünk, és azért az is igen erős túlzás, hogy ez lenne az akció-szerepjátékok fejlődésében a következő mérföldkő.

Ugyanakkor nem lehet elvitatni azt sem, hogy a Martyr valami piszok hangulatos, és egy hosszú nap végén remek levezetés lehet sorozatvetővel, lánckarddal vagy épp lángszóróval átgázolni a hitetlenek, mutánsok és egyéb ocsmányságok hordáján. Épp ezért a játék elsősorban a Warhammer 40,000 univerzum rajongói számára lehet érdekes, de akik szerették a NeocoreGames Van Helsing-trilógiáját, vagy kíváncsiak egy, az átlagosnál kicsit lassabb és taktikusabb akció-szerepjátékra azok sem lőhetnek nagyon mellé a beszerzésével.

WARHAMMER 40,000 INQUISITOR MARTYR

INTERJÚ AZ ALKOTÓKKAL

[ÍRTA **STEELSAINT**] A Martyr premierjének alkalmából természetesen a fejlesztőket is megszólaltattuk. Kérdéseinkre a NeocoreGames nevében Mártha Dávid és Vas Gergely PR-menedzserek válaszoltak.

Ha megnézzük az eddigi játékaitokat, látszik, hogy inkább a fantasy vonalat követtétek. Honnan jött az ötlet, hogy a következő alkotásotok inkább a jövőben játszódjon?

A The Incredible Adventures of Van Helsing trilógia és a Deathtrap fantasy világa után ránk fért a váltás, szerettünk volna valami teljesen másban elmerülni. Az biztos volt, hogy valami futurisztikusnak kell jönnie, a Warhammer 40,000 pedig tökéletes választás volt ehhez. A sötét hangulat maradt, csak ezúttal a Van Helsingekre jellemző humort a vér és a Warhammer 40,000 könyörtelen univerzuma váltotta fel.

Miért pont a Warhammer 40,000 univerzumára esett a választásotok? Vagy esetleg a Games Workshop keresett meg titeket?

A stúdióban sokan már régóta rajta vannak a Warhammer 40,000-en, ez egy hatalmas világ, sok-sok lehetőséggel és történettel, amiben hálás feladat játékot készíteni. Egyébként mi kerestük meg a Games Workshopot. Elmondtuk nekik az elképzeléseinket, ők is az övéket, majd elkezdtünk dolgozni a Martyron.

Mekkora kreatív szabadságot kaptatok a Games Workshoptól? Teljesen rátok hagyták mit csináltok, vagy voltak olyan részek, ahol beleszóltak a fejlesztésbe?

Ez általában úgy működik, hogy nekünk van egy elképzelésünk – legyen az egy küldetés a kampányban, vagy akár egy apró szöveg egy tárgyon - és azt a Games Workshop jóvá kell, hogy hagyja. Mivel elég nagy a játék, ez rengeteg munka, ami sok egyeztetést igényel, de szerencsére mindenben segítettek, és adtak tippeket. Végtére is mindkét félnek az az érdeke, hogy egy ízig-vérig Warhammer játék jelenjen meg. A kreatív szabadságot is megkaptuk, például a játék színteréül szolgáló teljes Caligari Sector és annak története Juhász Viktor narratív designer ötlete volt, úgyhogy itt a lore keretei között szabadon dolgozhattunk. De sok saját egységet is terveztünk - csak hogy még egy példát említsek - persze nagyon figyelve arra, hogy mind passzoljon a 40k-hoz.

A Warhammer 40,000 kapcsán az embernek először talán az űrgárdisták jutnak eszébe, mint az emberiség utolsó bástyája. Ti miért döntöttetek inkább egy inkvizítor főszereplő mellett?

A Martyr, bár egy akció-RPG, szerettünk volna új dolgokat belevinni a játékba a szokásos aRPG elemeken felül, ilyen például az investigation rendszer, ami az inkvizítorok sajátossága. Emellett egy aRPG-ben, ahol a fókusz a testreszabhatóságon és az itemizáción van, az inkvizítorok rugalmasabb karakterek, mint egy űrgárdista.

Nemrégiben a Gathering Storm igen alaposan felkavarta a Warhammer 40,000 világát. Titeket mennyire befolyásoltak ezek a változások, esetleg a Games Workshop elárulta előre, hogy mi készülődik?

A Caligari Sector a mi saját kreálású játszóterünk a 40k világán belül, de ettől függetlenül a történet követi a kánont. És bár a játék a Martyrról és az inkvizítorokról szól, tele van apróbb utalásokkal az aktuális, egész univerzumot befolyásoló nagyobb eseményekre.

Szoktatok esetleg a Warhammer 40,000 univerzum alapjául szolgáló táblás játékkal is játszani, és ha igen, milyen sereggel?

A fejlesztés előtt is játszottak sokan, de amióta a játékon dolgozunk, egyre többen kezdtek el

A SZENT INKVIZÍCIÓ RENDJE

A Szent Inkvizíció a Warhammer 40,000 univerzumának egyik legrejtélyesebb szervezete, mely kvázi a Birodalom titkos rendőrségeként funkcionál, és feladata, hogy kézre kerítse és elpusztítsa az emberiség ellenségeit, kerül amibe kerül. Tagjai általában hitükben megingathatatlan, karizmatikus és intelligens egyének, akik egyedül a Terra Nagyurainak felelnek, és akiknek a parancsait minden polgár követni köteles. Ha úgy látják, hogy a helyzet menthetetlen, még az Exterminatust is elrendelhetik, mellyel gyakorlatilag komplett bolygókat irthatnak ki. Az inkvizíció három legfőbb ága a különböző idegenek fajokra vadászó Ordo Xenos, az eretnek tevékenységek kivizsgálását és megszüntetését célzó Ordo Hereticus és a Káosz démonaival szembeszálló Ordo Malleus.

figurákat festegetni. A T'au talán annyira nem favorit, de amúgy minden más jöhet.

Terveztek esetleg folytatást a játékhoz, netán egy egész trilógiát, mint a The Incredible Adventures of Van Helsing esetében?

A Van Helsinghez képest kicsit máshogy épül fel a megjelenést követő időszak. A Martyrt nagyon sokáig szeretnénk támogatni különböző méretű és tartalmú frissítésekkel. Egyrészt három-négy havonta érkeznek majd az ingyenes Seasonök, melyekben új frakciók és egy-egy köréjük épülő téma (új sztori, új tárgyak, élő események stb.) lesz a középpontban. Az első körökben a Dark Eldarok és a Nightlordsok jönnek, de igyekszünk annyi frakciót betenni a későbbiekben, amennyit csak tudunk. Emellett folyamatosan érkeznek majd események a játékba, melyek során cosmetic tárgyakat és különböző consumable elemeket tudnak majd gyűjtögetni a játékosok. Néhány ilyenen már túl is vagyunk, érdemes figyelni a Steam Community oldalunkat, hogy mikor milyen esemény jön. Az ún. Warzone-t is megnyitjuk – ami a jelenlegi endgame egyik eleme, végtelen fejlődési lehetőséggel – a megjelenést követő hetekben, ahol kőkemény, magasszintű „Nemesis" bossokat lehet majd megidézni és purgálni. De emellett természetesen tervezünk nagyobb kiegészítőket is, amik szerves részét fogják képezni az alapjátéknak. Sokat ezekről még nem árulhatunk el, de nem lesz hiány tartalomban, arról gondoskodunk.

Melyik volt a játéknak az a része, amin a leginkább szerettetek dolgozni?

Ez volt a legkomolyabb projekt amibe eddig belekezdtünk, úgyhogy természetesen nagyon jó érzés volt, amikor a sok-sok különálló rész játékká kezdett összeállni. Nagyon sokat dobott a morálon továbbá a folyamatos visszajelzés a közösség részéről, valamint sokat köszönhetünk a korai Alpha óta velünk együtt tesztelő játékosoknak is.

Mi volt a legnagyobb kihívás, amivel szembesültetek a fejlesztés során?

Volt egy-két rész, amit az Early Access alatt újra kellett tervezni. A szintezés és fejlődés például folyamatos átalakítás alatt állt egészen a megjelenésig, és még most is balanszolgatjuk. De ez talán normálisnak mondható egy ilyen játéknál. Valamint a rombolható terep és az űr felépítése is mind-mind komoly fejlesztési munka volt, de reméljük, hogy a játékosoknak is tetszik, mert nem nagyon találkozni más játékban hasonló elemekkel, főleg nem a műfajon belül.

A start körül akadtak gondok, sokan panaszkodtak a szerverek és a játék teljesítménye miatt. Mi történt?

A globális chat szoba egy csöppet gyorsabban pörgött a vártnál a megjelenés utáni rohamban, és a szerverek feladták egy rövid időre. Ezt szerencsére gyorsan orvosoltuk.

Elégedettek vagytok az eddigi reakciókkal (közönség, sajtó egyaránt)?

A játék elég hosszú, úgyhogy a tesztek még csak most kezdtek beérkezni, szerencsére elég nagy az érdeklődés. A játék műfaja bár aRPG, azért nem szabad elfelejteni, hogy egy nagyon egyedi és sok tekintetben nem megszokott játékmenetet teremtettünk, különös tekintettel arra, hogy a lore érdekében tartanunk is kellett magunkat bizonyos feltételekhez. Ebből adódóan a játék több aspektusa megosztó a játékosok között, ami nem feltétlenül baj, eleve nem egy sima tucat aRPG-t szerettünk volna létrehozni. Emiatt vannak, akiknek a játék nem azt nyújtja, amit alapesetben elvárt volna, ellenben nagyon sok a pozitív visszajelzés a nagy számú új ötlet és megvalósítás tekintetében. A W40K fanok eddig szinte egyöntetű visszajelzései alapján eltaláltuk azt az atmoszférát és miliőt, amit már többen régóta vártak egy W40K játéktól. Természetesen a játék nem hibátlan, összetettségéből is adódóan vannak benne bugok, ezeket folyamatosan javítjuk.

Jól tudjuk, hogy a stúdiótok egyik vezetője is visszaköszön az egyik töltőképernyőn inkvizítorként, sőt az irodátokban is van róla egy hatalmas falikép? Ha igen, ennek mi a története?

Így van. Lindáról, a publishing főnökünkről van szó, aki az Assassin inkvizítorhoz adta az arcát az egyik artworkön. *(Ezt a képet a teszt 3. oldalán ti is láthatjátok. – Chocho)* Egyébként majdnem minden kaszthoz készült artworköt valós személyről mintáztunk, ennél az egynél egészen egyszerűen a sokadik castingot követően jöttek rá a designerek, hogy Linda arca passzolna a legjobban az elképzeléseikhez. És valóban van egy hatalmas falikép is, ám még csak véletlenül sem azért lett kitéve, hogy Nagy Testvérként állandóan figyelje a többieket, csupán a töltőképernyőként is használt képekkel díszítettük fel a stúdiót a megjelenés idejére.

Számíthatunk tőletek esetleg egy olyan játékra is, ahol a Káosz erőit irányíthatjuk, vagy lojálisak vagytok a Császárhoz és a Birodalomhoz?

Ez jól hangzik, de egyelőre még az inkvizítorok és a Caligari Sector is tartogatnak titkokat, amit alig várunk, hogy elmesélhessünk!

Köszönjük az interjút!

666 OKBÓL NE JÁTSSZ VELE

AGONY

[ÍRTA SIKLARA] **Bár az erőszakpornóba hajló, a játékmenetről keveset eláruló előzetesek láttán sejthető volt, hogy az Agony mégsem lesz az a horror műfajt megváltó pokoljárás, amelynek az alkotói beállították, erre az értelmezhetetlen borzadályra mégsem számított senki.**

A sikeres Kickstarter-kampány bizonyítja, hogy sok horrorrajongó látott fantáziát a pokolbéli megpróbáltatásokban, amelyet a Dante's Infernón és a Clive Barker's Jerichón kívül nem sok játék választott eddig fő témájául. A fejlesztők ígéretei szerint az Agony lett volna az a cím, amely felkavarja a megfáradt horror műfaj elposványosodott állóvizét, de a végeredmény gusztustalanságát látva (és egy képletes hasonlattal élve) sajnos nem csupán felkavarták, hanem egyenesen beleűrítették a belük tartalmát abba a bizonyos folyadékba...

POKOLI PEEP SHOW

A pszichológiai horrorként reklámozott Agonyban egy elkárhozott lelket alakítunk, aki ki akar jutni a pokolból, ennek kulcsa pedig a rejtélyes Vörös Istennő, ezért a kijárat helyett valójában végig őt hajkurászszuk. Eleinte fogalmunk sincs, mi a teendő, ezért jobb híján elindulunk valamerre, de a játék az olyan alapvető mechanikákat is csak zavarosan magyarázza el, mint az elátkozott tükröknél történő mentés. Emellett annyira sötét is van, hogy a tájékozódáshoz jelentősen fel kell húzni a fényerőt, de amikor már rendesen látunk, abban sincs sok köszönet.

ADATOK

KIADÓ
PlayWay

FEJLESZTŐ
Madmind Studio

MŰFAJ
horror

INFO

MEGJELENÉS
2018.05.29.

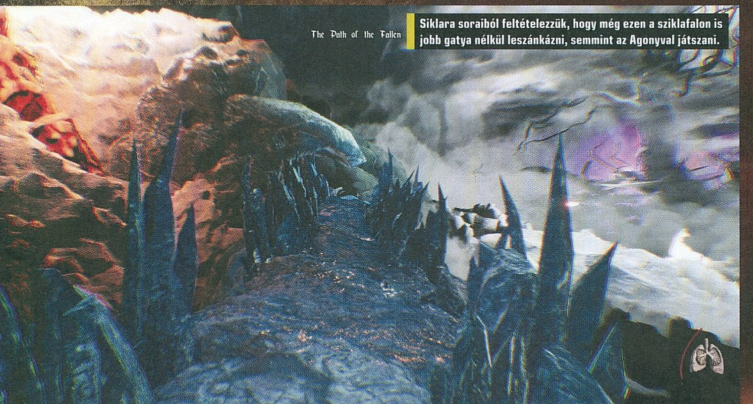
ÁR
Steamen 29,99 euró (kb. 9750 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-3.2 GHz vagy AMD Phenom II X4 955 4 magos 3.2 GHz CPU, 8 GB RAM, Radeon R9 280 vagy Nvidia GeForce GTX 660 VGA, 17 GB HDD.

A pokol Hieronymus Bosch híres festményéhez némiképp hasonló ábrázolása eleinte tényleg sokkoló, de a játékos olyan töményen kapja az undorító dolgokat az arcába, hogy maximum fél óra után teljesen érzéketlenné válik rá. Több hektoliter vér, belekből és csontokból álló dzsuvás-nyirkos falak, csonkolt holttestek és levágott végtagok, obszcén szobrok, karóba húzva nyöszörgő vagy zsákkal a fejükön fetrengő meztelen kárhozottak, valamint a képünkbe lógó mellek és nemi szervek adják mindenütt a képi világot. Mindez egy idő után rém unalmas, mert a „szexvérerőszak" téma az imént felsorolt elemek végtelenségig ismétlésével, kombinálásával és fokozásával is viszonylag hamar kimerül, ráadásul az Agony pokla kissé elfogult a nemek ábrázolásának tekintetében.

A nagyjából háromféle, röhejes hangon nyöszörgő rusnya NPC közül a férfiak elaszott vénemberek, míg a nem sokkal szebb nők valamivel jobb karban vannak, hogy a játékos inkább kókadt kukit, mint hervatag kebleket bámuljon. Az egyik leggyakoribb ellenfél a Salamon testamentumából vett szatírszerű Onoskelis, amely itt egy kecskelábú, gömbölyű fenekű és nagymellű, a feje helyén tűéles fogsorú szeméremajkakat hordó női démonként jelenik meg, de a játék logója után ez persze aligha meglepő.

Rajtuk kívül végig jelen vannak a ribanc, szajha és minden hasonló jelzővel illetett, a Vörös Királynőt szolgáló, szintén tök meztelen succubusok, akik leginkább csak vadul orgiáznak. Érdekes módon a hímnemű ellenfelek megtervezésébe nem öltek ennyi „kreatív" energiát, mert a patás ördögök mellett bénán kinéző pókszerű lények és tűzdzsinnek vannak, de egyik sem hord a feje helyén genitáliát.



Siklara soraiból feltételezzük, hogy még ezen a sziklafalon is jobb gatya nélkül leszánkázni, semmint az Agonyval játszani.

AGONIZÁLÁS KIMAXOLVA

Az egyhangú ábrázolás egy dolog, de vajon milyen élmény játszani az Agonyval? Olcsó húzás, de kihagyhatatlan ziccer, hogy benne van a címében. Talán, hogy ne lehessen rásütni a sétaszimulátor billogot, került

Túltolták, ráfaragtak

A készítőkről sokat elárul, hogy amikor megtudták, hogy a csecsemőket gyilkolászó és succubust erőszakolós jelenetek miatt a játékuk megkapná az anyagi bukást jelentő „csak felnőtteknek" besorolást, jogi okokra hivatkozva kivágták ezeket, de egy videóban feltöltötték mindet a netre, hogy mindenki lássa, milyen kemény legények. Azt is bőszen ígérgették, hogy a hamisítatlan élmény megtapasztalása érdekében ki fogják adni a kendőzetlenül könyörtelen Agony: Uncensored verziót, amit a játékkal rendelkezők ingyen megkapnának. Lapzártakor érkezett a hír, hogy hála az égnek nem lesz az egészből semmi, mert az újabb állítólagos jogi akadályokon túl a csapat anyagi gondokkal is küzd, amiből sejthető, hogy játékuk – abszolút megérdemelten – elég rosszul fogyott, de azért patchekre még lehet számítani.

a játékba lopakodás, gyűjtögetés, pár fejtörő, meg minimálisan harc is, de egyik sincs rendesen kidolgozva. A négy, kaotikus felépítése ellenére lineáris pályán számos beteges szövegű levelet és feljegyzést, meg a főmenüben található galéria képeit megnyitó szobrot gyűjthetünk be, de koherens történet sem ezekből, sem a hétféle megnyitható befejezésből nem áll össze. Kapunk pár zavaros Ószövetségi és apokrif iratokra tett utalást, illetve idővel kiderül, hogy kit is alakítunk, bár jelentősége nincs, az idegtépő bevezető szakasz miatt pedig sokan el sem jutnak odáig.

Az első pálya mélypontja, amikor egy sötét és kiterjedt labirintusban kell lopakodva öt testrészt megtalálni, miközben egy puncifejű démon vadászik ránk. A bujkálás sokszor hasztalan, akárcsak a lélegzetünk visszatartása (erre külön gomb van), mert szem nélküli ellenfelünk olykor egy rakás hulla alatt is kiszúr, és az a ritkább, amikor érthetetlen okból inkább ránk se bagózik.

A zavaróan ingergazdag környezetben baromi nehéz észrevenni a búvóhelyeket és a begyűjtendő „tárgyakat", ráadásul ezekről kiderül, hogy nem is kellenek a továbbjutáshoz, ugyanis az idegesítő gyűjtögetés kiiktatása érdekében egy patch opcionálissá tette a beszerzésüket. Ezt akkor persze nem tudtam, így csak összezavart, hogy volt nálam négy emberi végtag, amikkel nem tudtam, mit csináljak. Maradt azért pár kikerülhetetlen feladvány mutatóba, már ha a kitépett szívek keresgélése, a perverz festmények nézegetése és a falra kent rúnák felkutatása, majd vérrel zárt kapukra rajzolása feladványnak nevezhető. A rúnák esetében többnyire abban sincs logika, hogy a sok közül miért éppen az nyitja a kaput, amelyik, de általában a leghülyébb helyen lévő a nyerő.

ÉRTÉKELÉS

SIKLARA

Morbid kíváncsiságon kívül nem tudok más okot elképzelni a kipróbálására, mert ha elvonatkoztatunk a tartalomtól, játéknak akkor is ördögien rossz.

TÁLALÁS: **45%**
TARTALOM: **30%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **20%**

PRO
Ilyen pokolábrázolást még tényleg nem láttunk.

KONTRA
Átláthatatlan, repetitív, félkésznek hat, minden tekintetben minősíthetetlen, és többheti patchelés után is pokoli játszani vele.

32%

Ha meghalunk, mondjuk, mert a sötét miatt szakadékba sétáltunk, vagy egy kecskedémon instakillelt, lehetőségünk van bűnös lelkünknek új porhüvelyt keresni, feltéve hogy a leendő gazdatest fejéről korábban lehúztuk a zsákot (én sem értem). Később megtanulunk ideiglenesen démonokat is megszállni, csak minek, hisz tárgyakat használni úgyis csak emberként tudunk. Tiltott gyümölcsökből, vagyis puncis almákból (milyen eredeti!) képességpontokat kifacsarva halkabb mozgást, nagyobb tüdőkapacitást és szívósságot is tanulhatunk, de ezek sem enyhítenek sokat a nyomorunkon.

MENTHETETLENÜL ROSSZ

Az Agony közel 10 órás kínkeserves végigjátszása után simán el tudom képzelni, hogy ha egy játékos a pokolra jut, akkor először őt is leültetik elé, és csak utána jön a forró üst, meg a vasvillával bökdösés. Ha ugyanis az igazi pokol is ilyen ronda, sötét, a szörnyű irányítás miatt pedig folyton meghalok vagy beragadok a tereptárgyakba, és vissza kell töltenem a negyed órával korábbi mentést, akkor mindent megteszek azért, hogy véletlenül se kerüljek oda. A második pályától kezdve ahol csak tehettem, rohantam, hogy mielőbb a végére érjek, elvégre úgyis minden megöl, a lopakodás nem működik, a rám ugró pókizéket meg csak egy félperces béna animáció elszenvedése árán tudom lerúgni magamról.

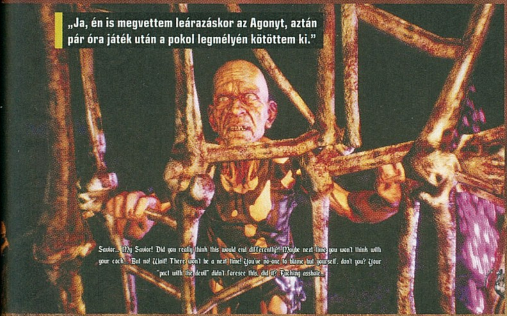
A történetben tényleg nincs több annál, mint hogy időnként megtaláljuk a kéjesen nyiváköló és fedetlen bájait riszáló Vörös Istennőt, aki körül mindig egy vagy több succubus vonaglik inkább idétlenül, mint erotikusan, miközben ő elmondja, hogy hol keressük meg legközelebb. Néha van bossharc is, ahol harc helyett fejetlen csirkeként rohangálunk, hiszen mártírként (miért hívják az elkárhozottakat mártíroknak?!) úgysem tudunk ártani senkinek, bár az egyiket megcsapkodhatjuk néha fáklyával.

Nem sok olyan erőszakos és öncélú játék jelent meg a piacon, mint az Agony, de szerencsére azok is mind a pokol fenekére kerültek.

Technikailag olyan szinten katasztrófa volt a játék a megjelenésekor, hogy csak több hét és négy több gigás patch után vágtam bele, de ahogy nálam elmésebbek rávilágítottak már, az Agonyt semmilyen patch nem hozza helyre, és igenis van benne happy ending: amikor letörlöd és visszakéred az árát Steamen. Lehet abba kapaszkodni, hogy a pokol egy szörnyű hely, ahol minden belefér, de ez nem mentség a rusnya és homályos grafikára, a kiszámíthatatlan mesterséges (un)intelligenciára, és az alapjaiban elhibázott játékdizájnra, ráadásul van egy határ, amit nem érdemes átlépni, főleg nem ilyen ostobán.

Tulajdonképpen szerencse, hogy a rettenetes megvalósítás és a kínszenvedéssel felérő játékélmény miatt csak a legelvetemültebbek fogják kipróbálni az Agonyt, de önszántából miért büntetné magát bárki ilyesmivel, amikor annyi jó játék van?

„Ja, én is megvettem leárazáskor az Agonyt, aztán pár óra játék után a pokol legmélyén kötöttem ki."



A KÉT FONAL MESÉJE

UNRAVEL two

[ÍRTA BRYCE] KÉT ÉVE MÁR, HOGY AZ UNRAVEL JÖTT, LÁTOTT ÉS BELOPTA MAGÁT A JÁTÉKOSOK SZÍVÉBE, ÍGY A SVÉD COLDWOOD INTERACTIVE ELÉRKEZETTNEK LÁTTA AZ IDŐT, HOGY AZ IDEI EA PLAYEN NEMCSAK HOGY BEJELENTSE A CO-OP MÓDDAL FELVÉRTEZETT FOLYTATÁST, HANEM MÉG AZNAP MEG IS JELENTESSE.

Történetünk főszereplője újfent piros Yarny, akinek egy tomboló vihar közepette felborul a hajója, ő pedig egy világítótorony felé sodródik. A parton szembesül vele, hogy nincs egyedül, ugyanis egy másik, kék Yarny is a közelben ért partot. Összefonódva indulnak hát neki a kalandnak, hogy együtt jussanak át az erdők, mezők és gyárak által jelentett akadályokon.

SZERETETTELJES KALAND

Azok, akiknek volt szerencséjük az első résszel játszani, már rögtön otthon fogják érezni magukat az új epizódban, mivel a játékmenet egy-két apróbb változtatástól eltekintve teljesen megegyezik az Unravellel. Továbbra is lehetőségünk van két pont összekötésével hidat létrehozni, amit akár trambulinként is használhatunk, és fel tudjuk húzni magunkat bizonyos pontokra, hogy aztán azokon lengedezzünk, szóval az alap játékmechanika nem változott. Amik érdekesek, azok az új karakter adta lehetőségek, piros és kék hőseink ugyanis képesek „összefonódni", hogy az egyik kis szőttes hordozza a másikat, így megkönnyítve a két Yarny egyidejű irányítását. Persze ez nem minden esetben megoldás. A logikai részeknél továbbra is két külön Yarnyt kell irányítanunk, ám akkor sem egyszerre a kettőt, hanem gombnyomásra válthatunk köztük – erre sokszor szükség lesz, ugyanis vannak pontok, ahol csak együttes erővel tudnak továbbjutni a kis lények.

EGYSÉGBEN A FONAL

A coldwoodos srácok mindent elkövettek azért, hogy egyedül is teljes élményt kapjunk, de a folytatás egyik legélvezetesebb részétől esünk el, ha kihagyjuk a (sajnos csak helyi) co-op módot, ugyanis párban játszva élvezzük csak igazán a játékélményt, még ha néha kicsit egyszerűbb is lesz így az Unravel Two. Lesznek alkalmak, amikor elég, ha csak az egyikünk teljesíti a felmerülő kihívást, mert a szóban forgó játékos felhúzhatja a másikat. Bár ez egyszerűnek hangzik, az Unravel Twoban bőven találunk áthidalandó akadályt, mivel már a történet pályái is hosszúak, de svéd barátaink ezeken kívül még úgynevezett kihívás pályákat is tartogatnak a számunkra. Ezeket, és magukat a történet fejezeteit a kvázi bázisként funkcionáló világítótoronyban tudjuk elérni, ahol a fejezetek teljesítése után feloldódó képeket is nézegethetjük.

MOST MONDHATNÁNK, HOGY A FOLYTATÁS AZ ELSŐ RÉSZ UTÁN VESZI FEL A FONALAT, DE ENNYIRE NEM VAGYUNK KEGYETLENEK. JA, MÉGIS.

SZÍNES FONALAK

Akár csak az első rész esetében, úgy ezúttal is a Sony PS3-as érájából származó PhyreEngine motorja fut a program alatt, ami most is szépen teszi a dolgát. A helyszínek továbbra is valóságszerűek és káprázatosak, járjunk akár mezőn, erdőben vagy a városban – mind egytől egyig csodálatosak, amit Frida Johansson fülbemászó muzsikái csak még varázslatosabbá tesznek.

Yarny második kalandja pont olyan folytatás lett, amilyennek lennie kell. Már az első rész is egy hangulatos és nagyon szórakoztató játék volt, ám a játékmenetbe természetesen beleivódó kooperatív móddal felvértezett Unravel Two tartogat annyit a logikai platformer műfaj kedvelőinek, hogy nagyon is megérje elmerülniük benne – még akkor is, ha egyedül vágnak neki a kalandnak.

ADATOK

KIADÓ **Electronic Arts**

FEJLESZTŐ **Coldwood Interactive**

ÉRTÉKELÉS

Egy csodálatos és élvezetes utazás. A Coldwood fejlesztői bizony egy igazán varázslatos élménnyel ajándékoztak meg minket.

GÉPIGÉNY

Intel i3-2120 3,3 GHz / AMD FX 4350 4,2 GHz CPU, 4 GB RAM, Radeon R7 250 X / GTX 650Ti VGA, 8 GB HDD.

TALÁLÁS: **94%**
TARTALOM: **91%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **94%**

PRO

Szemkápráztató látvány, dúdolni való zenei album, teljesíthető kihívások, remekül működő co-op...

KONTRA

... ami sajnos csak helyi co-op módként kapott helyett.

94%

Fondorlatos fonalaink összefonódásának fontos megfontolnivalója a a folyamatosság fogalma, főleg a fára fonódás folyamán!

EGYÉJSZAKÁS KALAND

LUST FOR DARKNESS

[ÍRTA LOR] **Lovecrafti horrorjáték? Szex? Narratív játékmenet? Ha már ennyitől lázba jöttél, akkor a Lust for Darkness kellemes órákat okozhat neked – már amennyiben használhatjuk ezt a jelzőt, mert az elménknél jobban már csak a testrészek fognak csavarodni benne.**

A régi vágású, főleg okkult témájú horrorfilmek egyik leggyakoribb és legszaftosabb eleme kétségkívül a szex. A videojátékok esetében viszont nem igazán tudunk olyan címet említeni, ahol a két ösztönös emberi elem, a borzongás és az erotika szorosabban összefonódna, legfeljebb a groteszkség fokozásának eszközei a csonkított vagy pucér testek. A közelmúltban ezen eddig az Agony című játék próbált változtatni (lásd tesztünket a 60. oldalon), aztán megjelent a lovecrafti elemekből merítő Lust for Darkness, aminek első blikkre főleg a koncepciója tűnik érdekesnek. Igaz, a Luminarium stúdió nem ezzel fogja megreformálni a műfajt.

KOMÓTOS ELŐJÁTÉK

A kísérletezésen alapuló, erősen narratív játék leginkább egy erotikus sétaszimulátorra hasonlít, de ebben a formátumban is sok lehetőség rejtőzik, elég csak a Firewatchra gondolni. Ezt fűszerezi a lopakodós horrorokra jellemző játékmenet, és természetesen mindezt belső nézetből kapjuk. Harcolnunk nem kell, annál többet nesztelenül sétálni, fejtörőket megoldani, és összerakni a fejünkben a történetet, miközben csúszunk-mászunk, és tárgyakkal lépünk interakcióba egy viktoriánus villában. A történetben először egy Amanda nevű lány bőrébe bújva kell válaszokat találnunk, aki egy pincehelyiségben ébred, később pedig a viktoriánus ruhát viselő Jonathan nevű főhőst kapjuk kéz alá (rossz, aki rosszra gondol), aki a Yelverton Mansionben kutat elveszett felesége után. Idővel egyre több minden derül ki arról, hogy mibe is csöppentünk – éppenséggel egy másik dimenzióba, Lusst'ghaa-ba. A hedonizmus és a burzsujság feromonoktól fülledt sötétségében boklászni pedig látványos, az elemek a helyükön vannak, a vizualitásra nem lehet panasz – ugyan nem a mai tripla A-kategóriás csodák fejlettségével vetekszik. A lávaszerű fények, fallikus totemek és apró elemek mind rendkívül tudatosan építik fel az okkult atmoszférát, ezt lehetne kiemelni az egyébként meglehetősen lassú folyású program fő erősségeként.

ADATOK

KIADÓ
Movie Games Lunarium

FEJLESZTŐ
Movie Games Lunarium

ÉRTÉKELÉS

Rövid lélegzetvételű, de annál több sóhajjal tűzdelt tébolyda, ami nem újítja meg a műfajt.

GÉPIGÉNY

Intel Core i3 3,2 GHz CPU, 8 GB RAM, Radeon R9 280 vagy Nvidia Geforce GTX 660 VGA, 15 GB HDD.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Erős atmoszféra, Lovecraft, érdekes alapötlet.

KONTRA

Rövid, vontatott játékmenet.

65%

„Oké, most, hogy mind itt vagyunk, kezdődhet az orgia! Csak aztán nehogy mi is az Agony poklában kössünk ki."

SZEX ÉS MÁS SEMMI?!

Az álarcokat viselő, orgiákon résztvevő kultisták nem csak vagánykodásként kerültek be a játékba, az erotika ábrázolása sem olyan naivan bugyuta, mint a legtöbb játékban. Itt az orgia valóban orgia, a jeleneteket azok Redtube-ra hajazó arcpirító valóságában láthatjuk, mindezt a lovecrafti univerzum elemeivel vegyítve. Az egyik ilyen konstans elem a csápokon túl természetesen a téboly veszélye: az egyes fejtörők megoldásához felvehetünk egy különleges képességeket adó maszkot, amivel áttekinthetünk a valóság másik szövetébe, ám csak rövid ideig használhatjuk ezt az előnyt, máskülönben megőrülünk. Sok fejtörő esetében az adja a játék feszültségét, hogy a maszkot le és fel kell helyeznünk, hogy különféle perspektívából láthassuk a helyszínt, na és persze az alkalmanként támadó hallucinációk is meglehetősen összezavarják az embert – néha csak úgy hirtelen átalakul az egész környezet, és már magunk sem tudjuk, mi a valóság, ezzel nagyon okosan trükközik a program. Kár, hogy ennél több pozitívumot nem igazán lehet említeni, és nem is különösebben zárul csattanóval a vég.

Úgy látszik, a független fejlesztők 2018-as kedvence a szex. Kár, hogy nem jók benne.

A kihívás mértéke sosem annyira frusztráló, hogy elhajítsuk a billentyűzetet, sőt. A Lust for Darkness narratívájában hozza az elvártat, de azért látszik, hogy egy kicsi, független csapat munkája, mégis talán többet ki lehetett volna hozni az alapötletből – így csak egy érdekes kirándulás a fülledt elmébe, egy egyéjszakás kaland, amit hamar el fogunk felejteni.

ELNYELTE A SÁRTENGER

WRECKFEST

DRIVE HARD. DIE LAST.

[ÍRTA CHOCHO] **Vegyél egy adag tétova finnt, egy valaha menőnek számító játéksorozatot, egy halom lelkes támogatót, valamint hat teljes évet. Ha az eredmény egy jó, de nem kiemelkedő versenyjáték lesz, akkor az máris csalódás, és ennél a szónál semmi sem írja le jobban, mit érzek.**

Van a kritika műfajának egy írott szabálya, miszerint csak azt etikus értékelni, ami elénk kerül, mert az azt megelőző tényezők csak befolyásolják az ítélőképességünket. Isten látja lelkem, én igyekszem ennek eleget tenni, a Wreckfest tesztjét azonban szerettem volna mással megíratni, mert ha van olyan játék, amihez komoly érzelmek fűznek, akkor ez mindenképpen az. Öt éve történt már ugyanis, hogy a Rally Trophyval és a FlatOutokkal híressé vált finn Bugbear Kickstarterre küldte az akkor még csak Next Car Game munkacímű projektjét, mellyel nem titkoltan a FlatOutnak szerettek volna szellemi örököst alkotni. Sajnos azonban a kampány befuccsolt, a derék finnek pedig így két üveg vodka között úgy döntöttek, karácsonyra fellövik az addig házon belül elkészült pre-alfa változatot a Steam korai hozzáférésű címei közé.

És amíg a gyűjtés nem jött össze, addig az Early Access-premier már bombasiker lett, pár nap alatt megtérült a cég teljes költségvetése, a Bugbear pedig megígérte, hogy nincs az a fagyos tél és merev arcú Forma 1-es pilóta, aki eltéríthetné őket a végül Wreckfest címet kapott autós zúzda befejezésétől. Annak ellenére viszont, hogy 2014 végére ígérték a játékot, a munka olyannyira elhúzódott, hogy végül a THQ belépése és összesen hat év kellett hozzá, hogy most, 2018 júniusában végre tényleg elmondhassuk: megjelent a Wreckfest!

Na most én, aki JohnBart kollégával egyetemben már a 2013 végi előrendelési kampány során lecsaptam a játékra, nem kicsit vagyok csalódott, de nemcsak a Wreckfest fentebb taglalt előélete miatt, hanem azért is, mert ez egy szuper játék lett volna, 2014 végén. És hogy miért nem írta meg más a cikket? Nos, JohnBart időhiány miatt, Gebbbe pedig azért, mert nem érezte magát késznek a feladatra, így maradtam én, mint utolsó sárdagasztó.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Bugbear

MŰFAJ
THQ Nordic

INFO

MEGJELENÉS
2018.06.14.

ÁR
Steamen 45 euró (kb. 15 ezer Ft).

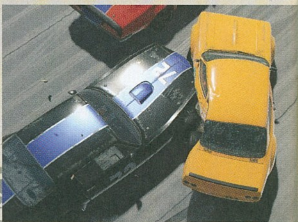
GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2,7 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 460 VGA, 15 GB HDD.

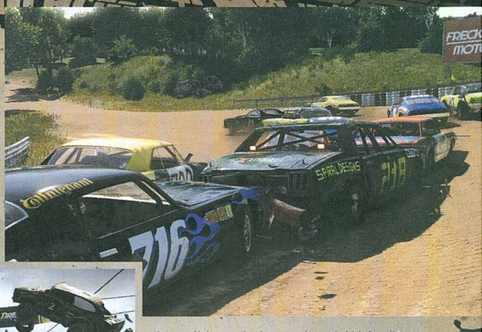
SARAZOM ELSŐ LÁTÁSRA

Persze távol álljon tőlem, hogy igazságtalan legyek a Wreckfesttel, főleg mert egy korrekt játékról van szó, ami valóban betölti a FlatOutok után maradt űrt. A kissé hosszúra hyúló töltés után egy, a Forzára hajazó menüben találjuk magunkat, ahol indíthatunk karriermódot, sima versenyt, esetleg multizhatunk, vagy egy oldallal arrébb lépve fejleszthetjük a már meglévő járgányainkat. A kissé egyszerű tuning lényege, hogy szintlépésekkel feloldott, vagy játékbeli valutával megvásárolt alkatrészekkel fejlesztjük a tragacsunkat, ami nagyobb teljesítményt vagy erősebb

Van egy olyan érzésem, hogy a biztosító ezúttal nem fogja megkajálni a szokásos mesém a garázsban lakó mókusról.



Erre szokás úgy hivatkozni az internetes hirdetésekben, hogy „alig használt, újszerű állapotban”.



kasztnit jelenthet. Sőt, még a festésekkel is bíbelődhetünk, noha matricákból és mintákból csak előre tárolt változatok érhetők el. Amennyiben megvan álmaink autója, irány a pálya, ahol az összes játékmódban gyűjthetünk tapasztalati pontot. Minél magasabb szinten állunk, annál több alkatrész és autó a jussunk, utóbbiak 22 alapmodelljén túl pedig további rejtett hajtányok várják, hogy feloldjuk és táncba vigyük őket. A jelenlegi felhozatalhoz ráadásul még várhatók kiegészítők, szóval egy darabig biztos nem fogjuk megunni a gyűrésüket. Főleg, hogy pályából is 22 darab áll rendelkezésre, ebbe a számba pedig a klasszikus roncsderbiarénák és a kaotikus kereszteződésekbe torkolló ringek is beleférnek. Saras, homokos és aszfaltos zúzás várható, a változatos időjárás és a – teszem azt – havas helyszínek azonban nem képezik részét a repertoárnak, bár a futam időpontját megadhatjuk. Ennek elsősorban multiban lehet jelentősége, mikor mondjuk szembe süt a nap, de éjszakai derbit nem lehet indítani. És most jönne az a rész, ahol tovább boncolgatom a lehetőségeket, kitérek a multis versenyjátékoktól manapság elvárható eventekre, esetleg a karriermód mögé felhúzott sztorira... de nem teszem, mert a Wreckfestben egyszerűen nincsenek ilyesmik. Ez kérem, egy remek játék csontváza, ami felépítését és működését tekintve csupán technológiai szempontból nyújt többet a 12 éve megjelent FlatOut 2-nél.

RONCSJÁTÉK

Ez alatt persze kizárólag a saját fejlesztésű grafikus motort és fizikai rutint kell érteni, amik, ha nem is ütik meg a 2018-as sztenderdet, valóban képesek rá, hogy egyszer-egyszer elégedett hümmögést váltsanak ki az emberből. A textúrák elég szépek, az autómodellek a Bugbeartól megszokott minőségűek, mivel pedig nem autószimulátorról, hanem félig-meddig arcade derbizésről van szó, az ide-oda röppenő alkatrészek kaotikus balettje ellenére is be lehet fejezni a köröket. Persze előfordulhat, hogy a verda totálkáros lesz, ilyenkor viszont reménykedhetünk benne, hogy az út közepén heverő roncsunk még kellemetlen perceket okoz majd a versenyben maradt konkurenseknek.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

Szárazon mérve egy „jó” roncsderbis játék, ami csak azért tűnik kiemelkedőnek, mert a műfaja tulajdonképpen a fejlesztők lelkesedésével együtt tért nyugovóra.

TALÁLÁS: **70%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Sok autó és pálya, jópofa hangulat, összevissza repdeső alkatrészek.

KONTRA

Játékmenetileg és felépítését tekintve a kétezres évek elején ragadt az egész koncepció.

70%

Innen nézve érthető, hogy a Wreckfest elsősorban többedmagunkkal játszva nyújt feledhetetlen élményeket, noha a multiplayert vezérlő alrendszerek sem mutatnak fejlődést a már említett FlatOut 2-höz képest. Az eventek hiányáról már írtam, az viszont megbocsáthatatlan, hogy a felhasználói szerverek még mindig hajlamosak megmagyarázhatatlan módon felszívódni a listáról, valamint a barátaink versenybe hívása sem működik, legalábbis Steamen át biztosan nem. Szóval, ha pechünk van, maradnak a már futó szerverek, amelyek egy része zárt, így csak a nyitott, bárki számára elérhető szolgáltatókon róhatjuk a köröket.

JohnBart már dolgozik a Wreckfest hivatalos fordításán, így egy szép napon anyanyelvünkön szól majd hozzánk a játék.

De jaj nekünk, ha olyan szerverre lépünk, amelynek vasmarkú ura a tiszta versenyzés (clean racing) híve! A Bugbear ugyanis pár éve gondolt egy nagyot, és az akkor már bejelentett és eladott roncsderbis játékot elkezdte átalakítani egy finn vidéki versenyekre fókuszáló szimulátorrá.

Ez a lépés a rajongók nagy részét elijesztette, egy halom, a FlatOut örökségére fittyet hányó játékost pedig felkért keringőre. Bár azóta szerencsére a régi mederbe kerültek a dolgok, a folkracing szcéna még most is képviselteti magát a közösségben, ez pedig a gyakorlatban nem jelent mást, mint hogy az elérhető kéttucat szerver felén tilos a vadulás. Mindez egy roncsderbis játékban, aminek az online játékosszáma már az Early Accessből való kiszállás idején sem verte az eget. Azt pedig még nem is mondtam, hogy a netkód is a múltban rekedt, azaz laggol, kidob, alig kommunikál – bár egy jó üveg finn vodkával már biztos ez is elviselhető.

BETONFALNAK SZÁGULDVA

A cikk elején említett etikai kérdésfelvetést tovább árnyalja, hogy a fejlesztés kaotikus és hosszú folyamata a végső változatra is rányomta a bélyegét. A megosztott és néha kifejezetten ellenséges online közösségen túl például olyan archaikus megoldások maradtak a játékban, mint a gyűrődő kasztnival egyszerre deformálódó versenyző, aki néha szó szerint palacsintává lapult fejjel és girbegurba alkarral vezérli a sokszor első kerekek nélkül is kormányozható roncsot. De ide sorolható a kifejezetten rosszul kalibrált mesterséges intelligencia is, ami az első két nehézségi fokozaton dróton húzza a gépi ellenfeleket (fájdalmasan sterillé téve az egyébként zúzásra termett játékot), a harmadik szinten meg átmegy szuicid elmebetegbe, mert a kihívás ugye biztos az öngyilkos száguldástól és a minden logikát nélkülöző lökdösődéstől lesz az igazi...

Mindezt összegezve pedig visszakanyarodok egy már leírt gondolathoz: ez a játék 2014-ben egy igazi indie gyémánt lett volna, most viszont egy túlárazott, rossz értelemben régimódi programnak számít, aminek csak az a szerencséje, hogy a műfajában alig akad említésre méltó konkurense. A hangulat, a jó zenék, a látványos képek készítésére alkalmas fotómód, vagy akár azok az átjátszott esték, amikkel JohnBarttal és Gebbbével adóztunk egymásnak, már a sok-sok éve elérhető Early Access-változatban is megtalálható elemek vagy épp azok eredményei voltak. Egy, a THQ által a nevére vett, valóban befejezett Wreckfesttől többet vártam volna, és bár csak a végterméket értékelve muszáj vagyok „jópofa” játékként summázni a Bugbear alkotását, belül, lélekben érzem, hogy ez a hat év várakozás tulajdonképpen nem érte meg az akkor elköltött 28 eurómat.

VERSENYZŐ VAGYOK, NEM FIZIKUS!

A cikkben nem esik sok szó a Wreckfest fizikai rutinjáról és vezérléséről, pedig ezek az elemek is megérnek egy misét! Bejelentésekor a játék rombolási alrendszere előremutatónak számított, mára azonban nem üt akkorát, sőt még csak nem is konzisztens: a pályaszéli betonfal pl. darabokra törhető, de egy csenevész fa vagy félig-3D-s bokor már simán megakasztja a 100-zal repesztő terepjárót. Maga a vezérlés viszont remek: billentyűzettel, kontrollerrel és kormánnyal is remekül játszható a Wreckfest, egyik periféria esetén sem érzi úgy az ember, hogy ne lenne esélye.

SHAQ DZSEM

SHAQ FU A LEGEND REBORN

[ÍRTA WILSON] A világnak vége, és csak egy ember mentheti meg a Földet: maga Shaquille O'Neal, a kosaras legenda, illetve alteregója, a kínai Shaq, aki öklével és szuperképességgel felszerelve veszi fel a harcot a celebbőrbe bújt démonokkal.

Van-e Isten? Létezik-e élet a halál után? Vajon milyen mennyiségű tudatmódosító kellett a Shaq Fu kitalálásához? Az élet megválaszolatlan kérdéseinek listája gyakorlatilag végtelen, ellentétben a tehetséggel, amely vagy van, vagy nincs – és hát az 1994-es Shaq Fu alkotóinak bizony nem jutott sok, hiszen az eredetileg Mega Drive-ra és SNES-re kiadott verekedős játék rendszeres szereplője a minden idők legrosszabb videojátékait összegző listáknak. Pedig az ekkor még karrierje csúcsán levő, főszereplőnek választott Shaquille O'Neal a távolkeleti harcművészetet is bevetve mászott egy másik dimenzióba, hogy megmentsen egy fiatal kölyköt, de hiába az emberfeletti erő, a Shaq Fu inkább viccként, semmint műremekként írt történelmet. Ez a reputáció mégis elég volt ahhoz, hogy 2014-ben félmillió dollárt (!) kalapozzanak össze egy lélektani folytatásra, amely a modern korba készült repíteni Shaq-et és fantasztikus kalandját. És ebből igazából pontosan ennyi valósult meg.

ZSÁKOLD BE, MINT...

A Shaq Fu: A Legend Reborn Indiegogo-kampánya és megjelenése között eltelt négy év tökéletesen összefoglalja, hogy miről is van szó: egy elsőjátékos csapat vesszőfutásáról, akik beígértek a világon mindent, hogy aztán olyan sebesen tűnjenek el a radarról, mint az a pénz, amit 1994-ben a Shaq Fu mögé raktak. A Legend Reborn ugyanis csak árnyéka annak, amiért pénzt kértek. A Devil May Cry, a Street Fighter és a Street of Rage fúziójából végül inkább csak egy rövidke, két és fél órás beat'em upra futotta, összetett, több száz mozdulatot ismerő harcrendszer, különböző harcstílusok, dinamikusan rombolható és több szintből álló arénák, skillrendszer, kooperatív opció és alternatív játékmódok nélkül.

Ami maradt, az maga Shaq, egész pontosan Shaq Fei Hung, a kínai árva, akit kung fu mesterré képzése közben talál meg a sors, mivel Shaq az egyetlen ember, aki meg tudja állítani a világot szándékosan elbutítani akaró celebeket, akikről kiderül, hogy igazából démonok, és a Földre pályáznak. A Legend Reborn ezt egy teljesen hagyományos, mindenféle innovációt mellőző beat'em upként tálalja, azaz haladunk jobbra a képernyőn, egészen a kijáratig, és menet közben pépesre verünk mindenkit. Ehhez igazából egyetlen gombot, az alaptámadást kell használni, de Shaq képes ugrani (sokszor nincs rá szüksége...), időnként rúgni az 55-ös lábával, illetve feltöltést igénylő, két alkalommal bevethető különleges támadást indítani – és ezzel ki is fulladt az arzenálja.

VEREKEDÉS A FÖLD KÖRÜL

A Kínában kezdődő történet elvisz Dél-Amerikába, Los Angelesbe, Fidzsire és végül magába a pokolba, de ezek egyike sem szokványos helyszín: 5-10 éves mémek és akkori utalások tömkelegével telitömött paródiavilág, rengeteg szalonképtelen és egy maréknyi közepesen vicces poénnal vegyítve, önismétlő és villámgyorsan unalmassá váló pályaszakaszokkal, illetve úgy hat különböző ellenféllel. Szépnek legalább szép, de ettől jobb, tartalmasabb nem lesz; egyszer szórakoztató Shaq-kel végigpofozni a világot, de nem félmillió dolláros büdzsével, 20 eurós fogyasztói árral, és az ígéretek egy százalékának teljesítésével.

ADATOK

KIADÓ
Mad Dog Games

FEJLESZTŐ
Big Deez Productions

ÉRTÉKELÉS

A Shaq Fu: Legend Reborn néha vicces, néha szórakoztató, de alapvetően egy monoton, brutálisan önismétlő beat'em up, amely igazából egy arcpirítóan erkölcstelen pénzlapátolás elmismásolása.

GÉPIGÉNY

Intel Core-i3-530 / AMD Athlon II X4 640, 4 GB RAM, Intel HD 4000 VGA, 3 GB HDD.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **20%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO

Brutálisan jól megrajzolt átvezető videók, kifejezetten szép helyszínek.

KONTRA

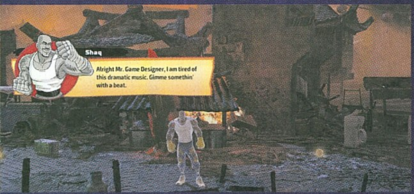
Funkció és tartalom szinte egyáltalán nincs benne, és a viccei is bántóak vagy alpáriak tudnak lenni.

50%

Mivel minden idők egyik legrosszabb játékát akarták remake-elni, azért egészen felháborító, hogy néhány helyszín és átvezető jól néz ki. Hát hogy képzelték?!

FIZETŐS FOLYTATÁS

Bár négy évet késett, és az eredetileg kiszemelt platformjainak egyikére sem jelent meg, már készülőben van az első fizetős DLC, a Barack Fu, melyben Barack Obama csap össze a magát istennek képzelő Kanye Westtel. Nem, ez nem vicc: bár nem így hívják a szereplőket, egyértelműen erről van szó. Arról nem szól a fáma, hogy mennyibe fog mindez kerülni, de látva az alapjáték árát és tartalmát, sok jóra inkább ne számítson senki!



Super Bomberman R

AKNAKERÜLGETŐ

[ÍRTA **DREAMER**]

A SUPER BOMBERMAN R EGY ÉVVEL A SWITCHES PREMIER UTÁN, KIBŐVÍTETT, JAVÍTOTT FORMÁBAN VÉGRE PC-RE IS MEGJELENT, HOGY EGY ÚJ GENERÁCIÓ IS MEGTAPASZTALHASSA, MILYEN JÓ MÓKA VOLT ANNAK IDEJÉN BOMBÁKAT RAKOSGATVA KERESZTBE-KASUL MEGNYITNI MAGUNK ELŐTT AZ UTAT. EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ.

Fontos tisztázni, hogy a Super Bomberman R nem csupán folytatása, de teljes értékű rebootja is a klasszikus sorozatnak, és mint ilyen, úgynevezett Story Mode is jár hozzá. Ebben a gonosz Buggler császár akarja uralma alá vonni az univerzumot, mert mi mást csinálna hétvégén, ugyebár. Célja érdekében létrehoz öt robotot, akik elfoglalják a Starry Sky naprendszer öt bolygóját. A Bomber bolygó őrei, vagyis a Bomberman fivérek egy tévés közleményben hallanak a történtekről, és mint a galaxis őrzői, mind a nyolcan elindulnak, hogy megmentsék a világot. Az átvezetők minősége még úgy is meglepően jó, hogy maguk a videók rövidek, és a történet faék egyszerűségű. Kinézetre cseppet olyan az egész, mintha a nyugati rajzfilmek stílusát egybemosták volna a keleti sablonokkal. Az alkotók az egykori Flash-játékokra hajazó animációs technikát használva keltik életre a 2D-s figurákat, akiknek egytől egyig megvan a maguk személyisége, a legkisebb fivér például kihasználja ártatlan külsejét, és látszólagos naivságára alapozva vezeti meg idősebb testvéreit.

BÁR A TÖRTÉNET FOLYAMÁN BOMBERMAN FIVÉREKKÉNT HIVATKOZNAK A TESTVÉREKRE, AZ IGAZSÁG AZ, HOGY VANNAK KÖZÖTTÜK LÁNYOK IS.

MOBILPIAC KIAKNÁZVA

Azt követően, hogy Kodzsima Hideo és a Konami útjai elváltak, a cég kijelentette, hogy szándékában áll a mobilpiac felé terjeszkedni. Már a Super Bomberman R kezdőképernyőjét látva érezzük, hogy a játék ennek a stratégiának képezte volna részét. Még jóformán be sem lépünk a menübe, máris megvásárolható DLC-kkel bombáz minket a rendszer, és ez az ars poetica a játékmenetben is kiütközik. Rengeteg olyan elem található benne, amit a játékon belüli valutával kell feloldanunk, vagy valami más ürüggyel kell fizetnünk értük. Például, ha elbukjuk az összes életünket, akkor azért is fizetnünk kell, de ha más játszható karaktereket szeretnénk irányítani, vagy új pályákat akarunk megnyitni, szintén pengetünk, mint a katonatiszt. A játékon belüli valutát szerencsére nem valós pénzzel kell kiváltanunk, hanem a Story Mode pályáit teljesítve farmolhatunk in-game aranyat. Ehhez viszont minden egyes alkalommal végig kell játszanunk a bolygónkénti nyolc alappályát és a kétfázisú bossharcokat, amik hamar repetitívvé válnak. Mindemellett a játék 40 eurót kóstál, bár ez még mindig kevesebb, mint a switches, teljesáron megjelent, és ehhez képest egyébként csonka változat.

CSOPORTOS ELFOGLALTSÁG

Bombermanezni akkor a legnagyobb szórakozás, ha többedmagaddal játszol, és ezzel a fejlesztők is tisztában vannak. Hat főig terjedő lokális és online multiplayer dukál a játék mellé, a Grand Prix képében pedig egy csapatorientált játékmód is helyet kapott benne. Ez tulajdonképpen egy körökre osztott, többjátékos sztorimód, melyben speciális képességekkel ruházhatjuk fel magunkat – sőt a Story Mode is végigjátszható kooperatív kalandként! A többjátékos mód velejárója, hogy kevésbé kell a játékon belüli valuta elfogyásától félnünk, mivel ha például Grand Prix módban nullázódnak le az életeink, akkor nem tudjuk visszavásárolni magunkat – mint ahogy az a történeti mód esetében áll, ugye.

Összességében a Super Bomberman R egy irtózatosan közepes játék lett. A színes átvezetőket vizuálisan cseppet sem érdekes pályák követik, ráadásul rengeteg tartalom található meg a játékon belüli Áruházban, amiket csak grindeléssel oldhatunk fel. Maga a játékmenet sem túl változatos, cserébe viszont hozza a régi idők Bomberman-érzetét – már ha ez bárkinek is megér 40 eurót.

ADATOK

KIADÓ
Konami

FEJLESZTŐ
Konami, HexaDrive

ÉRTÉKELÉS

Jót tett a címnek, hogy részben olyanok is dolgoztak rajta, akik az eredeti játékokat készítették. A játékmenet a klasszikusokat idézi, de nem tudja levetkőzni a mobilos gyökereit.

GÉPIGÉNY

Intel Core i5 3 GHz CPU, 1 GB RAM, DirectX 11-kompatibilis VGA, 6 GB HDD.

TÁLALÁS: **67%**
TARTALOM: **62%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **64%**

PRO

Az átvezetők stílusa színes és energetikus, a játékmenet hozza a régi Bomberman-élményt.

KONTRA

Túlságosan érződik rajta, hogy mobiljátéknak készült, a legtöbb jutalmat grindeléssel érhetjük el, ehhez képest viszont drága.

65%

Vannak formulák, amiket hagyni kellene a nosztalgia mezején szunnyadni, mondjuk, mindörökre. A Bombermané pont ilyen.

THE CREW 2

A SZABADSÁG SZÁRNYAIN... ÉS KEREKEIN

[ÍRTA BÖJTI] **MIUTÁN AZ ELSŐ RÉSZ NÉGY ÉVE NEM ARATOTT OSZTATLAN SIKERT, A RENOMÉT PEDIG TÖBBÉ-KEVÉSBÉ MÁR CSAK A DLC-KKEL ÉS FRISSÍTÉSEKKEL SIKERÜLT HELYREÁLLÍTANI, BEINDULT A MOTORVILÁGOT TELJES EGÉSZÉBEN MEGCÉLZÓ THE CREW 2, AMI A PLETYKÁKKAL ELLENTÉTBEN ITT-OTT KEVESEBB, MINT A FORZA HORIZON, DE LÉNYEGÉBEN JÓVAL TÖBB ANNÁL.**

Egyből győzzük is le az előítéleteket, a téveszméket: bár első ránézésre az Ivory Tower (ezúttal már a Ubisoft Reflections nélkül fejlesztett) játéka valóban a Microsoft egyik fontos brandjére emlékeztet, alaposabban elmerülve a játékban nyilvánvalóvá válnak a különbségek. Az eredetileg az Eden Games csapatából alakult stúdió mindent egy lapra tett fel, ez pedig az általuk csak Motornationnek nevezett szellemiség és egyben rendszer, ami az amerikai járműmánia és versenyvilág lenyomata egy open world videojátékban. Hogy mit tesz ez a gyakorlatban? Ahogyan már az előzetesekben is látszódott, korlátlan szabadságot, másodpercek alatt eszközölt váltást a különböző járműkategóriák és helyszínek között, valamint önfeledt élményt a sebesség mámorával...

NEM TÚL MENŐ, DE AZÉRT AZ...

Az első epizód 2014-ben több szempontból is nehéz szülés volt. Tudod, ez volt az az időszak, amikor a Ubisoft címeinek jelentős hányada komoly butításon esett át, részben a korábbi konzolgenerációnak hála. A The Crew pedig jött, látott, aztán egy darabig inkább mindenki elkerülte, mert annyira nem hozta a várt élményt. Persze az évek és a frissítések feljebb pofozták az összképet, a nagyobb bővítések pedig extra játékmódokat, lehetőségeket hoztak a játékba, de a renomét már annyira nem sikerült helyrehozni. Csoda is volt a folytatás bejelentése, ami a 2010-es, Christopher Nolan rendezésében készült Eredet című film egyik speciális effektusából táplálkozva mutatott érdekes adalékot a versenyzéshez, meggörbítve a teret, ezúttal behívva a repülőket és hajókat is a képbe. A látvány már a prezentációk és a béták során is több szintet lépett előre az előzményhez képest, a körítés pedig egészen új irányból közelítette meg az online versenyzős, vagy ahogy mostanság hívják, caRPG műfajt, és egyben a folyamatos törekvést a fejlődésre, az új lehetőségek megnyitására.

Az első The Crew talán a Need for Speed-sorozattal volt összeegyeztethető inspiráció terén. Az MMO-nak kikiáltott (és lényegében hasonlóan is működő) versenyvilág kampánya egy adott történet mentén haladt, ami érdekes ízt adott a benzingőz illatához, de idővel sajnos kifulladt, ráadásul az sem biztos, hogy a stúdió jó irányból közelítette meg a „toljunk egy sztorit a kormány és a pedál közé" elméletét. A folytatás azonban meg sem próbálkozik ilyesmivel. 2016 végén a Ubi egyik kreatív direktora már kijelentette, hogy a cég kevesebb sztorit kíván odatenni a belső fejlesztésű produkciók mögé, ezzel elérve, hogy a játékosok a saját döntéseikkel és cselekedeteikkel alakítsák a saját történetüket. Nos, ez tulajdonképpen már a The Crew 2 esetében is igaz.

Az Ivory Tower alkotásában ugyanis ott találod magad Amerikában egy „kezdő" versenyzőként, akit beraknak a népszerű Live Xtrem műsorba, majd ahogy szerzed a rajongókat, ahogy egyre népszerűbbé válsz, úgy lépdelsz felfelé a ranglétrán,

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ivory Tower

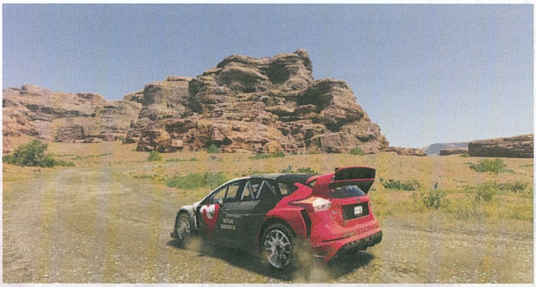
MŰFAJ
verseny

INFO

MEGJELENÉS
2018.06.29.

ÁR
Steamen 60 euró, avagy nagyjából 19 800 forint a sima változat, 90 euróért (29 700 Ft) a szezonbérletet is megkapod.

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-2400 2.5 GHz CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 660 2 GB vagy erősebb VGA, 55 GB hely.



A motorok immár az alapjáték részei, Böjti pedig láthatóan nagyon élvezte, hogy akár a járdán is garázdálkodhat velük.

AZ ELSŐ NAPOK KÁLVÁRIÁJA

A lapzárta napján a steames értékelések vegyes képet mutatnak, méghozzá azért, mert az első napokon ellepték a játék adatlapját az indulatos, negatív értékelések. Hogy miért? Egy hibának hála a rendszer egy ubis kulcsot kért az indításhoz, amit viszont sem a normál vásárlók, sem az előrendelők nem kaptak meg, így hiába volt a termék a fiókukhoz kapcsolva, azt nem tudták elindítani. Ez pedig leginkább azok számára szívás, akik mondjuk jó előre bekészültek a játékkal, elő is rendelték, kifizették, majd várták a megjelenés pillanatában az indítást, ami után az egész hétvégét morgolódással és a YouTube-ra feltöltött gameplay videók böngészgetésével tölthették...

és ezzel párhuzamosan nyílnak meg a lehetőségeid is. Mindez azt eredményezi, hogy mozis élmény nem kifejezetten akad: bár átvezetők ugyan elő-előfordulnak, de az utóbbiak is inkább a hangulatot teremtik meg egy-egy jó beállításban mutatott történéssel, mintsem hogy valódi történetet adnának elő. Vannak mentorok és riválisok, akik unalmas, altató monológokat adnak elő, amiket általában inkább elnyomsz, de ez nem tényleges sztori, nem valami olyasmi, amire az ember kicsit is felkapná a fejét, inkább nyálat csorgatva azt kiáltja egy idő után, hogy „mennyünk má', kit érdekel", és már rá is tenyerel a startra. Szóval az NFS jellegű kampány elmarad, helyette jön a népszerűség, a rajongók és követők begyűjtése, a műsorral meg kicsit a fesztiválhangulat, de a The Crew 2 lényege még így sem a horizonos lüktetés, hanem inkább az, ahogy variálhatsz, kiélvezve a sebességet és a motorerőt, akár másodpercek alatt váltva a kasztnik és az államok, nagyvárosok között.

BÁRHOVA, BÁRMIKOR... BÁRMIVEL

Ne remélj semmi extrát, bár a térkép praktikusabb és a külseje is megváltozott, ez még mindig Amerika, sőt azon belül sem változott a lényeg. San Francisco, New York, Detroit, Chicago, Las Vegas és Los Angeles vár arra, hogy felfedezd az utcákat és tereket, sőt, bejárd a teljes köztes utat a kisvárosokkal, hegyekkel és erdőkkel, tavakkal, Miami strandjával együtt. Miután a Live első nagy megmérettetésén túl vagy, onnantól kezdve megy a progresszió a gyülekező követőkkel. Kinézel magadnak egy raliversenyt a hegyekben, bekerülsz az első három helyezett közé, a jutalmad pedig párezer újabb fan, no és némi loot, ami erősebb alkatrészek képében építhető a verdába. Ezt párszor még eljátszod az utcai versenyekkel, a repülőakrobatikával, a vízi megmérettetésekkel, aztán azon veszed észre magad, hogy már „sztár" vagy, később pedig „ikon", amivel újabb kategóriák, újabb versenyek, újabb fejlesztések érhetők el, sőt még egy könnyed kis RPG upgrade-fát is menedzselhetsz, ami semmi komoly extrát nem tartalmaz, de az Icon-pontok bevezetésével és elosztásával ismét megdobja kicsit az összképet.

A legfontosabb azonban az instant élmény és változás. Említettem már, hogy ezúttal nem kizárólag a földön versenyezhetsz. Az első részben ugye nagy fejlődés volt a motorkerékpárok bedobása a kiegészítővel, a kétkerekűzés pedig alapból a folytatás része, sőt azt is jelenti, hogy minden módon kiélvezheted a műfajt: motokrossz (MX) és városi száguldozás egyaránt vár. A sárdagasztásnál persze vannak jó kis ugratók, sőt akár a hollywoodi sikátorokon is végigrepeszthetsz, de nem ez a jéghegy csúcsa, hanem az, amikor nyolc alak Harley-ra ülve robog fel a hegyi szerpentineken, majd hajt le azokon egy több mint 10 perces túrán. És ez még mindig csak az aszfalt vagy a sár élvezete, hol van a levegő és a víz? Nos, repülőbe vagy csónakba pattanva immáron azok is elérhetők, az éppen szimpatikus kihívásra bökve másodpercek alatt eljuthatsz a térkép bármely pontjára, ahol aztán egy akrobatikus bemutató részeként csavarokat mutatsz be a levegőben szállva, egy kisgép botkormányát szorongatva, vagy éppen

Az első rész kissé nevetséges történetét a folytatásban egy alibiként felfogható sztori követi, ami helyett maga a játék a lényeg.

Földön, vízen, levegőben egyaránt helyt kell állnunk a The Crew 2-ben, ennyire azonban régen élveztük utoljára a versenyzést.

AKARSZ MÉG KÖLTENI?

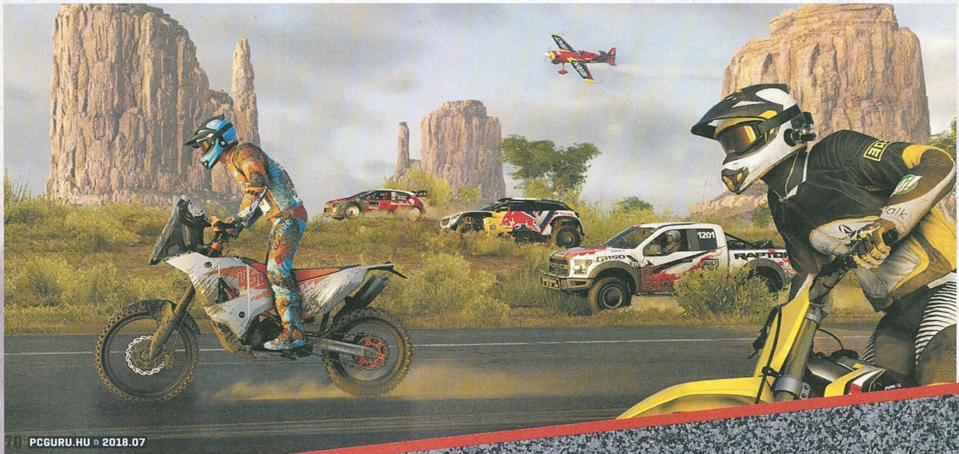
Ugyan van Gold kiadás a játékból, ami a szezonbérlet mellett némi in-game pénzt is tartalmaz, biztosan lesznek olyan türelmetlenebb játékosok, akik minden kategóriában a legjobb kasztnira hajtanak, de a pénzük nem lesz elég hozzá. Nekik lett kitalálva a valós vásárlás, amivel a játékban lévő valuta szerezhető be, és amivel akár egy újabb játék ára is elkölthető. Vigyázat, szülők, tessék gondosan elrejteni a bank- és webkártyát a gyerkőcök elől!

a Mead-tónál szelve a habokat és hullámokat, a Hoover-gátról ugratsz le a Colorado folyóba. Na, az valóban hajmeresztő élmény, eszméletlen látvánnyal és hangulattal.

De a „bárhova, bármikor... bármivel"-rendszerhez még valami hozzátartozik, méghozzá a free roam, avagy a teljesen kötetlen felfedezés öröme. Ez a The Crew 2 egyik legfontosabb mechanikája, ami a szabadságot új szintre helyezi. Las Vegasban motorozol, és élvezed a szellőt? Hát, csak egy gombnyomás, és máris a város felett csodálod a felhőket és az alattad lévő látképet. Elrepülsz egészen New Yorkig, majd a Szabadság-szobrot körbe szállva ismét váltasz, ezúttal egy ladikra, amivel belecsobbansz a szobor lábánál a vízbe, majd a hullámok között hajtasz tovább. Bármit, bárhol megtehetsz, igazából csak a járműparkod szabhat gátat, amit egyébként az otthonodban, belső nézetben is menedzselhetsz, változtatva a külsőn, saját matricákat és díszítéseket kreálva, vagy letöltve a mások által készített dizájnelemeket.

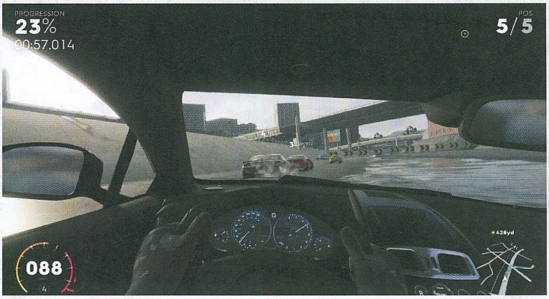
EGYÜTT A BANDA

Szintén a szabadság érzetét erősíti a többjátékos mód, ami lényegi része a programnak. A The Crew 2 ugyanis még mindig egy versenyzős MMO, egy online-orientált caRPG, de nem ez az, amit a játékos arcába tolnak minden egyes pillanatban. Az adott sessionhöz 7 további játékos tartozik, őket láthatod is a világtérképen, hármat pedig bármikor behívhatsz egy saját crew-ba. Ez azt eredményezi, hogy velük együtt száguldozhattok bármerre, ha pedig a vezér belép egy verseny felkészítő szakaszára (két kerítés közé zárt néhány méternyi terület), akkor a rendszer automatán kiküldi a többieknek a meghívókat, aminek hála ismételten csak másodpercek kellenek az érkezésükig, majd a startig. A valós játékosok ezután felváltják a gépi ellenfeleket, mindenki a saját maga által kialakított avatárjával vesz részt (semmi extra, teljes testreszabás azért nincs sajnos), plusz a verda is az, amit maga tuningolt és díszített. A lényeg azonban tényleg a gyorsaság, az instant elérhetőség minden esetben. Töltési képernyő és idő szinte nincs is, néhány másodpercig a természetet vagy a várost bámulva már ott is találod magad a kiszemelt járművön, a kívánt helyen, a megcélzott versenyen. És még mindig nem ez hozza a legnagyobb élményt, mert ez inkább csak praktikus dolog. Mert nem tagadhatod, nem utolsó szempont, hogy nincsenek perces töltögetések, hogy utána lassan felépüljön a környezet, hanem inkább minden pikk-pakk megtörténik, elérhető. De!



FILMES EREDET

Ahogyan az már a trailerben és gameplay során látható volt, illetve a cikkben is említésre került, a játék rendelkezik egy érdekes „világfelcsavarás" effekttel (lásd a lenti képet), amit az alkotók már az első Live Xtrem versenyen bevetnek, és amivel a világok összeérését prezentálják az Eredet című film látványvilágát megidézve. Más kérdés, hogy a játék során sokszor nem látunk hasonlót, csak a tévéadás fő versenyein köszön vissza az effekt, pedig jó lett volna, ha a programban fontosabb szerepet kap ez a kifejezetten látványos megoldás, ami lényegében azt hivatott jelezni, hogy mennyire patent az átjárás a különböző járművek között.



Akár be is járhatod a városok közti utat, felfedezve a vidéket, kiismerve a terepet, keresve a vadvilágot, fényképeket készítve. És komolyan mondom, már ezzel hosszú-hosszú órákat tölthetsz el.

AMERRE CSAK A SZEM ELLÁT

Mert ugye a teljes térkép a rendelkezésedre áll, annak mondhatni egy szelete csak a városok nyújtotta közeg, a versenyek helyszíne. Köztük pedig ott vannak a hosszú országutak, a hatalmas hidak, a folyók (amiket ezúttal szintén bejárhatsz). Itt-ott speciális események és kihívások várnak, szlalomozhatsz, mutatványokkal szórakoztathatod a rajongókat (nem is mondtam, de még Monster Truck is van), vagy csak úgy mehetsz az orrod után, amihez már aszfaltra sincs szükséged. A repülővel minden korlát megszűnik, és míg a vízben azért viszonylag behatároltak a lehetőségeid, a szárazföldön csak az épületek és a kőfalak állítanak meg, más nagyon nem szólhat bele abba, merre mész.

És itt kezdődik az, ami miatt igazán lehet szeretni ezt a játékot. Mert bár a települések kicsit randomgeneráltnak tűnnek, plasztikusak (tényleg, sokszor olyan minden, mintha műanyagból építették volna a helyszíneket), a járókelők zombi módjára közlekednek, a boltok pedig véletlenszerűen ismétlődnek és kínálnak elképesztően logikátlan portékákat, a zarándokút bármerre tart, ott szépséget is találsz. Speciális látványosságokat fényképezhetsz, vadon élő állatokkal fotózkodhatsz, és ehhez még csak le sem kell szállnod a motor nyergéből. Tulajdonképpen a beépített fotómódban automatikus visszajátszást is kapsz, amit különböző kameraállásokkal dobtak fel, és bizony ebből is lopkodhatod a képeket kedved és időd szerint. Jómagam azzal szórakoztam, hogy miután a choppert egyedire szabtam, és egy koponyalámpával személyesebbé tettem, mindenfelé elrobogtam, nézelődtem, figyeltem, ahogy esőben és hóban, napfényben a karakterem ruhájába belekap a szél. És igen, még a napszak és az időjárás is változik, azt meg talán nem kell ecsetelnem, mekkora élmény elmenni egy-egy amerikai nevezetesség mellett, miközben random lemegy a nap, elered az eső, szállingózik a hó. Ha mindezt figyelembe vesszük, akkor talán átjön, miért igazi élmény az Ivory Tower készítette folytatás, ami mindenben túlszárnyalja elődjét.

SZÁGULDÁS, SZERETEM

Egyáltalán nem vagyok a versenyjátékok, autós és motoros programok ellensége, sőt… de az első The Crew nálam úgy hatvan százalék környékén tanyázott, egy lélektelen, majdhogynem csúnya, jellegtelen és erőltetett darabnak láttam, amit a DLC-k és nagyobb frissítések vittek végül el a 70-80 százalék közötti tartományba. A második rész pedig még ezt a fejlesztett változatot is minden téren megfejeli, a közel 300 valós járgánnyal, a különféle kategóriákkal, a folyamatos progresszióval, a simulékony multival és szinte mindennel, amit belepakoltak a fejlesztők. Jó, a randomnak tűnő részletek kicsit kiábrándítók (hiába, no, kevesen értenek úgy a fontos apróságokhoz, mint mondjuk a Rockstar vagy a CDPR), itt-ott logikátlannak tűnik a pályakialakítás a furán elhelyezett kanyarokkal és checkpointokkal, plusz a rádióállomások felhozatalát tekintve is lehetett volna kicsit erősíteni. Persze, tudom én, hogy slágerekre van szükség, de lehet az vegyes is, mindenféle igényt kielégítve.

Ezen túl azonban minden téren fejlődött a játék, mindenből többet nyújt, mint négy éve, sőt, sikerült átértékelni az alapokat is, amin a sztori elhagyása sem rontott. Persze, a The Crew 2 még mindig az arcade-esebb vonalat erősíti, azon belül viszont nagyon is jól sikerült, kellően látványos és tartalmas, emellett valódi szabadságot nyújt, korlátok nélkül, amit csak az értékel igazán, aki órákat tölött a világában, felfedezve annak kis finomságait, és azt, hogy sokkal inkább élettel és lehetőségekkel teli, mint amilyenné az első epizód valaha is vált.

> A The Crew 2-t bármikor elő lehet venni egy laza kis versenyre, szavatossága pedig tízórákban mérhető.

ÉRTÉKELÉS

Kevesebb sztori, kisebb orientáció az MMO-összetevőkre, de minden másban sokkal többet nyújt a folytatás, aminek hála végre egy igazán jó caRPG a játékosok jutalma.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Hatalmas és szabadon bejárható világ, sokfajta géptípus, amik között bármikor válthatunk, és a hangulathoz még a látvány is képes volt felnőni.

KONTRA

Néhol nem sikerült ráfékúdni a részletekre, az átvezető dialógusok unalmasak, itt-ott még a checkpointok és kanyarok elhelyezése picit fura, amin mondjuk, a minitérkép sem segít.

83%

KÖZPONTI TARTALÉK

Bus Simulator 18

[ÍRTA TRAU] **KI AZ, AKI KISGYERMEK LÉTÉRE SOSEM AKART BUSZVEZETŐ LENNI? TE? AKKOR NYUGODTAN LAPOZZ TOVÁBB: EZ A CIKK NEM NEKED SZÓL. AKI VISZONT TUDJA, HOGY MI IS AZ A „FAROS IKARUSZ" ÉS A VANHOOL, AZ NYUGODTAN TÖLTSE EL VELEM A KÖVETKEZŐ TÍZ PERCET.**

Közlekedő ember vagyok: kerékpártól a céges nyolcszemélyes kisbuszig bármit elvezetek, amit B-s jogsival csak lehet. Ha szerelem van, akkor jön a '67-es bogaram, ha meg móka, akkor a csőrös Ural. A buszokat azonban gyermekkorom óta csak párás szemmel nézegettem: mindig is a szóló Ikarus 260-asok és csuklós 280-asok vezetőajtajánál szobroztam (pedig ugye ki volt matricázva gondosan, hogy ezt nem szabad), bámulva, hogy a buszvezetők milyen ügyesek és okosak. Aztán felnőttem, de a lelkem mélyén mindig is megmaradt ez a vonzalom.

2018 tavaszának végén szinte egy időben futott be egy erőteljes meghívás egy skandináviai buszvezetői állásra és a Bus Simulator 18, egy aprócska fejlesztőcsapat játéka. Egyelőre maradok katonai szerkesztő és újságíró, de a BS18 marad a merevlemezen, a teszt befejezése után is. Megkedveltem, pedig korántsem hibátlan, sőt, de erre még visszatérek. Mégis: a néha hajmeresztő hibák ellenére valamit megpendített bennem. Szerettem vele játszani, s gyermekként örültem a szintlépésekkel elérhető, új „nagyvasaknak".

PIROS HETES

A feltelepítés a szokásos, gondtalan steames: a nemrég bekötött gigabites kapcsolattal pikk-pakk lenn volt a cucc. Egy gyors Nvidia driverfrissítés, s máris a kormány mögött találtam magam – sajnos csak virtuálisan. Mivel a fő profilom mégiscsak a repülőszimulátorok lennének, így egy Saitek Pro Flight-szett vár az asztalomon. Na, már most a játék egyik nagy problémája a perifériák támogatásának finoman szólva is hiányos volta, így maradt a WASD, plusz indexlámpaként a Q és E. Ezek lesznek a legjobb barátaink, meg az 1-2-3, az ajtók számától függően (nyitásra és zárásra is).

A játék maga logikusan felépített: adott egy szemmel láthatóan európai kisváros, amit valami miatt Sunny Springnek hívnak. Cuki, ahogy a német tájakon feltűnik az Oakville felirat, közvetlenül Scharfetter után, Siegwalden felett egy kicsivel. Értem én, hogy angol változat, de azért a német táblafeliratok maradhattak volna, úgyis erről a nyelvterületről érkezik a vevők többsége. Szóval, ebben a városban kell a nulláról felépíteni a buszokra alapozott tömegközlekedést. Ehhez az előre kijelölt megállóhelyekre építve (lehetőleg jövedelmező) járatokat kell kialakítani, buszokat vásárolni, hozzá járművezetőket felvenni és aztán vezetni. Sokat. Merthogy nemcsak az alkalmazottaknak kell a volán mögé pattanni, hanem nekünk is. Ha mi végigmegyünk egy járaton, akkor kapunk a többi, gépi sofőrrel dolgozó vonalról is, amint azt a garázsba visszatérve a statisztika is megmutatja.

ADATOK

KIADÓ
astragon Entertainment GmbH

FEJLESZTŐ
stillalive studios

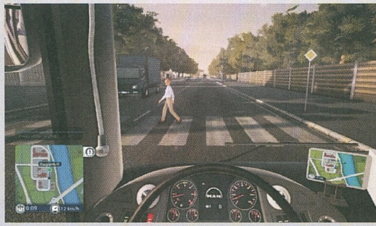
MŰFAJ
autóbusz szimulátor

INFO

MEGJELENÉS
2018.06.13.

ÁR
Steamen 26,99 EUR (kb. 8800 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i3 3,3 GHz CPU, GeForce GTX 750 1 GB VGA, 6 GB RAM, 6,5 GB HDD.



CSUKLÓSI ROHAM

Nem lesz egyszerű dolgunk a gyönyörű és amúgy licenc alapján igen szépen modellezett járgányokkal (MAN, Mercedes, Setra, Iveco – csupa európai buszgyártó nagyágyú). Sok ellenségünk lesz, de ebből kevés olyan idegesítő, mint a kátyúk tömege. Ha belemész – büntetőpont, ami nem tesz jót az XP-gyűjtésnek és persze a szintlépésnek. Márpedig bele fogsz: a városrészek közötti utak olyanok, mintha nem is németföldön járnánk, hanem az 1990-as évek végi külső Bartók Béla úton. Borzasztó. Ráadásul előre nem is látni a kis rohadékokat, így marad az alapos vonalismeret (azaz bemagolni, hol vannak a tankcsapdák) és a padlógázas dodzsemezés. Ez utóbbit a játék sajnos támogatja is, igencsak versenyautós a soksok tonnás buszok viselkedése. Az utasok összedöntéséért sem jár ilyenkor büntetés, csakúgy, mint a szoros menetrend miatti padlógáz-satufék vezetésért.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

VILLÁM SPENCER BUSZRA SZÁLL

A játékot maximális realizmus beállítással használtam, így is elég könnyű. Az egyetlen dolog, amire nincs magyarázat, az a menetrend. A játék készítői egyszerűen kihagyják azt az időt az egy-egy vonal megtételéhez szükséges időből, amit a megállóban töltesz. Márpedig neked kell a felszállók által kért jegyeket kiválasztani, kinyomtatni, majd helyesen visszaadni. Ezért nyugodtan kapcsold ki ezt az egyetlen opciót…

KITT-KATT, KITT-KATT, KITT-KATT…

Használd mindig az irányjelzőt, leánykori nevén az indexet! Úgyis ott van az irányítást szolgáló gombok mellett. Kanyarodáshoz, buszmegállóba be- és kiálláshoz kell, sávváltáshoz nem. Plusz pontot ér minden egyes helyes alkalmazás, és ez egy-egy hosszabb úton sokat jelenthet. S nem mellesleg segít kiegyensúlyozni a kátyúk miatt amúgy is beeső büntetőpontokat is.

„JÓ LESZ ODA A CSUKLÓS IS!"

Gondold meg, hogy melyik buszt melyik útvonalra teszed! A befogadóképességgel és az üzemeltetési költséggel is úgy kell játszani, hogy a maximumot hozd ki minden héten. Sajnos a statisztikai modul nem túl kifinomult, pedig egy „melyik megállóból mennyi utas jön"-kimutatásnak igencsak tudnék örülni. Így marad a heti vonalbevételi lista szorgalmas böngészése.

MESSZE MÉG A VALÓDI BUSZVEZETŐSZIMULÁTOR

Gábor barátom, aki a BKV után most egy skandináv társaság buszait terelgeti a havas Északon, listába szedte a kedvemért, mi nincs benne egyik buszvezetős játékban sem: *„A csapnivaló járatszervezés, ahol az előírt menetidőt fizikai képtelenség tartani – különösen a közlekedési szabályok betartásával. Az őrült módon közlekedő autósok, akik az alapvető közlekedési szabályokat sem ismerik – vagy éppen nem hajlandók elfogadni –, de még józanésszel sem képesek felmérni, hogy adott közlekedési szituációban mit kellene tenni, és sokszor szándékosan okoznak életveszélyes helyzeteket. A sokszor irreális méreteket öltő forgalom, ami miatt néha teljesen lebénul a közlekedés. A csapnivaló műszaki állapotok. Még a gazdagabb országokban is ott spórolnak a szervizen, ahol csak lehet. És végül: az utasok és az ő hasfájásaik. Ha késel, ha hamarabb érkezel, ha jegyet/bérletet kell mutatni/érvényesíteni, ha kommunikálni kell a járművezetővel, mondjuk, viszonozni annak köszöntését felszálláskor. Te köszönsz az autóbuszvezetőnek?"*

A másik, egészen konkrétan időnként agyhalált okozó elem a kedves közlekedők viselkedése. A gyalogosok okosak, udvariasak, csak a zebrán és a járdán mozognak. Na de az autósok – akik amúgy közepesen élethű modellekkel (Swift-hegyekkel és Vivaro-csordákkal), de márkajelzés nélkül robognak az utakon. Az egy dolog, hogy szinte mindegyik kanyarodik a sarkokon, de az, hogy előzni nem tud az AI, az valami embertelen. Ha nem tud gyorsan megelőzni (márpedig nem tud, mert én is maximális sebességgel teperek, mert sietek), akkor előzés közben nyom egy satuféket, megáll, majd indexel és a sávba visszatérve nekem jön. Aztán csöng is a kassza: a töréskárt levonják a napi bevételből. Érdekes, hogy a busz külső modelljén és vezethetőségén a legvadabb frontálpuszi után sem változik semmi, s persze sem mi, sem az utasok nem sérülnek...

Amúgy a vezetés igazán nyugodtnak mondható. Sehol egy bringásfutár, robogós pizzaman, éjszaka sem csalinkázik elénk feketébe öltözött bölcsészbringás a városközpontban. Ha használod az indexet, az első autó megáll és kienged a megállóból (a kis sárga pilácsok helyes használatért XP-boostoló pluszpontok járnak amúgy is). Az utasok kedvesek, jól neveltek: néha szemetelnek és hangosan hallgatják a zenét, de ennyi az összes probléma velük. Ja, néha elfelejtenek jegyet venni, de otthagyhatod a fülkét (?) és játszhatsz BKK-ellenőrt is. 120 euró jár plusz bevételnek bliccelőnként – ha van rá időd. De nem lesz, lásd a menetrendes morgásomat a tippek között.

ÉRTÉKELÉS

Olyan, mint a szomszéd Sándor, aki még kamasz, de ha szerencsénk van, okos felnőtt lesz belőle. A téma hálás, a megvalósítás erős közepes, de azért még javíthatnak rajta.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Remek téma, szépen modellezett buszok, lelkes modder közösség.

KONTRA

Nem túl szép tájgrafika, buta AI-sofőrök, kevés balhé a játékban.

75%

JEGYEKET, BÉRLETEKET!

A hangok egészen jók, hivatalosan 100-nál is többféle hangeffekttel vértezték fel a fejlesztők a játékot. Egyetlen kivétel az utasok cseveje: a „hehe, most olvastam: mi volt Beethoven kedvenc étele?"-poén, mondjuk, harmincnegyedszer inkább idegesítő, mint jópofa (de csak azért sem árulom el a csattanót, bibibi!). De például a felszállóknál már a hangból sejthető, hogy nyugdíjas vagy diákjegy lesz-e a kinyomtatandó papírka – ez aranyos. A hangok mellett nekem bejöttek a fények is, kedves, amikor éjszaka vezetve a fülke belsején végigsöpör a városi lámpák fénye.

Summa summarum: egy kis kiadó alacsony költségvetésű, de tagadhatatlan és néha idegesítő hibáival is szerethető játéka a Bus Simulator 18 – és hát a BS16-hoz képest is jelentős a fejlődés, ez pozitívum. Jó pont még a könnyen telepíthető és kezelhető modok sora (Steam Workshop, egy kattintás), mely egy busz (a Solaris Urbino 12) mellett a cikk írásának időpontjában leginkább matricákból, festésekből, belső dekorváltoztatásokból áll. Igen, van BKK-s is, mielőtt kérdeznétek.

MIÉRT NEM TETSZETT JELEZNI?

Én bizalmat szavazok a játéknak és megvárom, hogy úgy egy év múlva, a megfelelő javítások és felhasználói hozzájárulások tömegével mivé forrja ki magát ez a kis program. Remélem, kap majd új térképeket is, mert bár Sunny Spring sokarcú kisváros (öreg házas belváros, modern irodaházas központ, ipartelep, kertváros, messzi agglomeráció), de kicsike. Attól nem tartok, hogy ne lennének lelkes várostervezők, akik ne tudnának tartalmat generálni, csak még várni kell – elvégre csak június 13-án jelent meg. Ha lesznek benne új buszok, új városok, és csinálnak valamit az autók mesterséges intelligenciájával, szavamra, még Karesz barátomnak, az újságírás mellett buszt és mentőautót is vezető cimborámnak is ajánlani fogom. Egyelőre viszont csak az elszántaknak és a kíváncsiaknak javasolnám a Steam felkeresését, és a nehezen megszerzett, egyre drágább eurók elköltését.

Előfordul, hogy a civilek nem tartják be a KRESZ-t, ilyenkor pedig eszünkbe jut, hogy azért a busz mégiscsak nagyobb...

SZALOMOZNI ÉR

Amennyiben nem jön szembeforgalom, akkor simán, 50-es vagy 70-es tempónál is kikerülhető a kátyú vagy az egy sávos fekvőrendőr. A játék fizikájának hiányosságai miatt tényleg semmi baj nem lehet, sem a busz nem borul fel, sem az utasok nem sikoltoznak. Arra viszont figyelj, hogy meglegyen a kellő ellenkormányzás, és ne kenődj fel a korlátra, a fákra vagy más tereptárgyra, mert akkor már lesz jajveszékelés!

FÉKTELENÜL

A sebességre vigyázz! Van bekapcsolható sebességkorlátozó, de az nem mindenható. Ha a külterületi 70-nel döngetsz be a városba, akkor nem fog visszafékezni 50-re, és máris repül a büntetés. A túllépésért egyrészt XP-levonás, másrészt pénzbünti jár, szóval, javasolt még a városhatár előtt 50 alá fékezni. Amúgy meg ahol lehet, gyerünk, padlógáz, hiszen a menetrend miatt sietni kell...

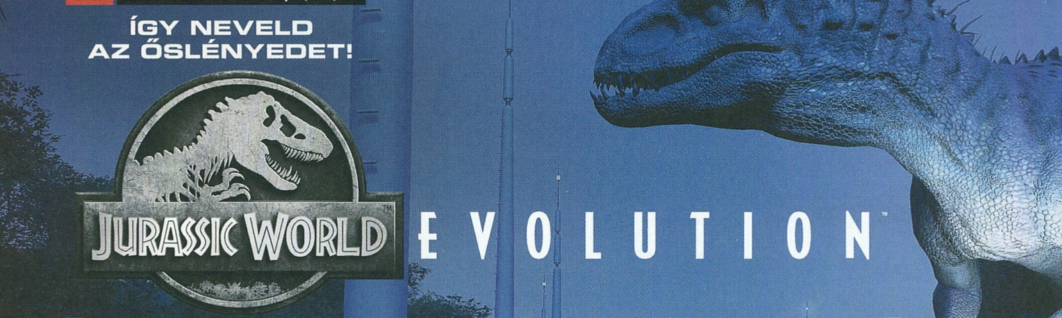
ESÉLYEGYENLŐSÉG

Kicsit fura a kerekesszékes rámpa használata a játék világában. Az ajtót csukva tartod, rögzítőfék behúzva, majd a rámpát kiengeded és csak utána nyithatod ki az ajtót. Visszafelé ugyanez, csak fordítva. Ettől függetlenül volt, hogy a rámpás második ajtó helyett az elsőnél gurult le a tisztelt utas. Hogy hogyan csinálta, az a mai napig nem tiszta előttem, de sikerült neki, szóval le a kalappal!

KINYÍR A KANYAR

A járatok megtervezésénél igyekezz minél kevesebb derékszögű kanyart berakni, mert csuklóssal például embertelen szívás bevenni őket. Ha te vezetsz, akkor lassan menj be a kereszteződésbe, és amikor már majdnem túlmész a felén, akkor szedd alá a kormányt és kanyarodj, de csak óvatosan. Vigyázz, mert a hosszabb szólóknál is könnyen felugorhat a hátsó kerék a padkára!

ÍGY NEVELD AZ ŐSLÉNYEDET!

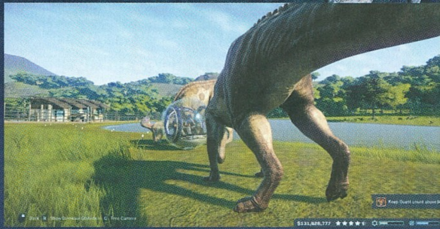


[IRTA TIKA] ŐSLÉNYPARKOT ÜZEMELTETNI NEM TRÉFADOLOG. AHOGY DR. IAN MALCOLM (JEFF GOLDBLUM), A JURASSIC PARK KÁOSZSZAKÉRTŐJE MEG IS JEGYEZTE: A CSODÁK ÉS AZ ÁMULAT PERCEI HAMAR ELILLANNAK, „AZTÁN MAJD JÖN A FUTÁS MEG A SIKÍTÁS". MINDENESETRE MOST A FRONTIER JÓVOLTÁBÓL TEHETÜNK EGY ÚJABB PRÓBÁT.

A Frontier régi motoros a szakmában, és elsőre mi más, mint az Elite-széria ugrik be a cambridge-i arcokról, na meg Dravid Braben neve, pedig a biznisz-szimulátorok piacán is szépen kaszáltak: tavaly például a Planet Coaster lazán elvitte a pálmát a vidámpark témakörben. A hullámvasút persze könnyű téma, nem eszik embert, miközben a Jurassic Park/World mozik mind-mind arról szólnak, hogy a teremtés gyümölcsei, különösen, ha azok dinók, mennyire nem tisztelik az alkotókat. A Jurassic World Evolution tehát arra keresi a választ, hogy építhető-e olyan park, ahol a kiállítás nem csap át vérfürdőbe...

AZ ÖT HALÁL FELSZÍNÉN

Costa Rica partjaitól nem messze található az a fiktív szigetcsoport, ahol a Jurassic World világát találjuk. A Las Cinco Muertes ajándékboltokban kapós lesz az éjjellátó készlet is, míg Sornáról ugye tudjuk, hogy ez volt a filmes kánon B-helyszíne (The Lost World: Jurassic Park), ahol az első dinók megszülettek, és azóta is szabadon élnek. Az új szigetek feloldása rém egyszerű lett: egy, az előzőn felépített hármas osztályzatú park szükséges hozzá, aztán a már meglévő helyszínek között szabadon válogathatunk, sőt az új fejlesztéseket és megszerzett őslénygenomokat is visszük mindig magunkkal. Nublar pedig a kakukktojás a történetben, ez ugyanis a hatodik, azaz a sandbox helyszín (a jutalomjáték), egyébként itt játszódott a filmek többsége.



Az alapvetés természetesen a működő park létrehozása, ám eközben három jól elkülönülő vállalati ág kegyeiért is versenyzünk olyan feladatok megoldásával, mint hogy eresszük

AHOGY AZ ÚJ JURASSIC WORLD MOZI, ÚGY A JÁTÉK IS MEGOSZTÓRA SIKEREDETT, PEDIG BŐVEN VOLTAK BENNE LEHETŐSÉGEK.

vagyis a szerényen csak Az öt halál néven emlegetett szigetek közül Matanceros a kezdőállomás, örök napsütés, ideális tanulópálya, aztán következik Muerta, ahol már komoly viharokkal kell számolni, a harmadik sziget, Tacano pedig attól lesz érdekes, hogy egy csődbe vitt parkot kell kirángatni a gebaszból. Pena, a játék legkisebb szigete, egy tornádózóna kellős közepén fekszik, de az állandó éjszaka miatt itt az össze a T-Rexet egy másik ragadozóval, vagy a húsevők 5 percig ne piszkálják a látogatókat. A feladatokhoz olyan filmes szereplők narrálnak, mint B. D. Wong (Dr. Wu) és Jeff Goldblum, illetve az új trilógiából Chris Pratt és Bryce Dallas Howard. Visszatérve a három rivalizáló szervezetre: a tudományos, a szórakoztató és a biztonsági részlegnél a reputáció növelése nyitja meg az új épületeket, ritka dinófajtákat és új fejlesztéseket, de bármelyiket is favorizáljuk, az csakis a másik kettő kárára történhet. S ilyenkor jön, hogy az elhanyagolt, morcos részleg elkezdi szabotálni a parkot, elhint egy új betegséget, kinyitja a kapukat, vagy lelövi az erőműveket. Mókának elmegy, de kevéssé hihető, hogy az első akció után nincs ott egy tökös fickó, aki rendet tenne péklapáttal.

ADATOK

KIADÓ **Frontier Developments**

FEJLESZTŐ **Frontier Developments**

MŰFAJ **szimuláció**

INFO

MEGJELENÉS 2018.06.12.

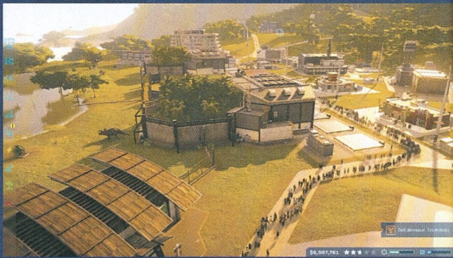
ÁR A Steamen a sima 54,99 euróba fáj (18 ezer Ft), a Deluxe verzió (+5 dinó és jármű skinek) pedig 59,99 (20 ezer Ft).

GÉPIGÉNY Intel i5-2300/AMD FX-4300 CPU, 8 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 1050 (GeForce GTX 660) / AMD Radeon 7850 (2 GB), 8 GB HDD.

„AZ EMBER MEGTEREMTI A DINOSZAURUSZT..."

Az expedíciós központtal és a génlaborral kezdünk, azaz egy világtérképen fosszíliákat (ősmaradványok) és borostyánt gyűjtünk. A feltárható helyszínek valós adatok alapján kerültek be, és ugyan a film/könyv ráment arra, hogy a megkövesedett gyantában szúnyogok vannak, azokban meg jóféle dinóvér, a DNS-ekben meginduló spontán lebomlás miatt egy 68 millió éves leletben még foszlányokat sem találnánk. De tegyük félre a logikát, hisz a játékbeli célunk, hogy elérjük egy-egy fajnál a bűvös 50 százalékos génmintát – értsd unalmas kattintgatás következik nagyüzemben a feltárás pöttyök és a talált cuccok kibontása között. Amint

Nem tudom, ki hogy van vele, de nekem az első park tragédiája és a városi T-Rex után valahogy nem volna kedvem jegyet venni.



TIPPEK, TRÜKKÖK

ÖSSZKOMFORT KELL!

Minden újonnan megjelenő dinót kövessünk néhány másodpercig, és figyeljük meg, hogy a Comfort mutató hogyan alakul, aztán aszerint alakítsuk az élőhelyet! Fontos mérőszám még a Population is, ami azt jelzi, hogy hogyan viszonyul a saját fajtársaihoz. A T-Rex területőrző, tehát ő nem szívleli a sajátjait, de a velociraptorokkal jól elvan, utóbbiak pedig legalább 3-4 fős csapatokban érzik kellemesen magukat.

ÉPÍTS OKOSAN!

Az építkezésnél a főút nyomvonala mentén rakjuk le a különböző karámok kilátóit, lehetőleg egymás közelében, hogy aztán a monorail megállója pont itt tegye ki a látogatókat. Utána a köztes helyet kell jól megszórni üzletekkel, játéktermekkel és kajáldákkal. Utóbbiak tökéletes elhelyezéséhez nagy segítség a Management View és az ott található szűrők. Ahol pl. pirosban van egy üzletág, ott rögtön bővítsünk!

A HELYZET KULCSA…

Fura, de az ősléyeket nem a kerítés tartja távol a látogatóktól, ugyanis a betonfalat is lazán szétfejeli a velociraptor (értsd: egy kisméretű dinó), de az áram sem zavarja, csak épp tovább tart a művelet. Szóval a komfortérzet készteti helyben maradásra: hogy állandó élelemforrása van, hozzájut a vízhez, és így tovább. Ezt kell monitorozni állandóan, és persze azért a karám se drótháló legyen, mert aki időt nyer…

LÁTNI ÉS LÁTSZANI!

Minden állat a saját szükségletei szerint mozog, tehát ha éhes – enni fog, ha szomjas – iszik, nekünk pedig csak abból keletkezik bevétel, ha mindig a kilátók hatósugarában mozognak. Értsd a tavakat és etetőket úgy alakítsd ki, hogy ezek a szükségletek pont a jól belátható (a kilátók által megadott) szakaszon kerüljenek kielégítésre. A gyrogömbös kirándulásoknál pedig a nyomvonalra ugyanígy figyeljünk!

ÖSSZEFÉRHETETLENEK?

Bátran kísérletezhetünk azzal, hogy milyen dinók szoríthatók össze egy élőhelyre, de a húsevők azonos méretben biztosan kinyírják egymást. Az apatosaurus, és a többi nagytestű növényevő összezárhatok akár a tyranosaurusszal, sőt, még a raptorokkal is. A növényevők viszont, néhány kivételtől eltekintve, jól tolerálják egymást, pl. a torosaurus csak párban viselkedik jól, kis létszámú közösségben.

OLDJUK FEL…

Ami gondolom, sokakat érdekel, hogy hogyan lehet gyrostationt szerezni. Nos, ehhez az első két sziget minden Security küldetést meg kell csinálni, és Tacano szigetén, ha a Security ág utolsó küldetését is befejezed, akkor dobja a gép. A sandbox szigethez (Nublar) még könnyebb hozzájutni: az első szigetet tessék négy csillagig feltornászni (génkezelt egyedekkel, változatos fajokkal, és minél jobban belakott szigettel).

EGY KIS KAKAÓ!

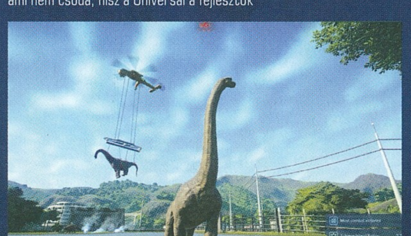
Az épületek fejleszthetők, pl. a Hammond laborok a Hatchery Capacityvel eggyel több dinót kelthetnek párhuzamosan, de illik berakni a Success Rate-et is, hogy a siker esélyét növeljük. Az erőműveknél az Impoved Output (+ teljesítmény), a Ranger állomásoknál pedig a Scheduling (+ egy kiosztható feladat) lesz fontos, ezekből több is betallózható. Az üzleteknél pedig az árképzésre tessék ránézni!

Azt hiszem, lesz mit megmagyarázni a biztosítónak, bár ez talán még beleférhet a „munkahelyi baleset" kategóriába.

egy fél dinógén megvan, a Hammondról elnevezett keltetőkben megindulhat az inkubáció. Egyébként a génminták százalékos arányai a várható élettartamra, a különböző betegségekkel szembeni rezisztenciákra, és a sikeres születésre is jó hatással vannak, szóval még több kattintgatás nem árt… Természetesen különböző kiegészítő génekkel is lehet barkácsolni (békák, kígyók, szárnyasok), hogy agresszívabb, erősebb, ellenállóbb vagy egyszerűen csak szebben kozmetikázott élőlényeket kapjunk, és ugye a látogatókat is jobban vonzza egy-egy egzotikus példány. A dinóbébik és babusgatás témát átugorhatjuk, mert mindig kifejlett, felnőtt egyed a végeredmény, így a keltető output ágát nem árt körbezárni egy erős kerítéssel, és ha történetesen velociraptorokat vagy más húsevőket várnánk, áram is legyen a drótokban, de készülhet karám tömör betonból is.

„A DINOSZAURUSZ MEGESZI AZ EMBERT…"

Hiába a bizniszszimulátor műfaj, a Jurassic World Evolution főszereplői nem a látogatók, ők csupán egy pénztárcával rendelkező massza, ami látványosságtól látványosságig vándorol. Az ősléyeken van a fókusz, náluk látunk igazi érzelmeket, reakciókat, és az ő komfortszintjük határozza meg, hogy kecske lesz a vacsi vagy ember. Úgy tizenöt évvel ezelőtt a Jurassic Park: Operation Genesis, egy nagyon hasonló parkszimulátor, elkövette azt a hibát, hogy a példányok számát limitálta – nos, itt a 42 begyűjthető fajjal ez fel sem merül. A Brontoszaurusztól az Indominus Rexig, sőt az olyan békés növényevőktől, mint a Gallimimus, a böhöm, tüskés Sztegoszauruszig bármit lehívhatunk, korlátlan mennyiségben. És mindegyikük tökéletes, szinte lemásznak a képernyőről, ami nem csoda, hisz a Universal a fejlesztők



rendelkezésére bocsátotta a filmekhez használt nagy felbontású modelleket, no meg a hozzá tartozó audiofájlokat is, így a T-Rex üvöltése éppen olyan, mint a moziban.

Az építkezés egyszerű és logikus, áram és út mindenhová kell, az expedíciós és kutatórészlegek mellett hotelek, éttermek, gyorskajaláncok épülhetnek, na meg karámok, automata etetők, és mindehhez szabadon alakítható domborzat és környezet jár. Ráadásul az épületek többsége jól is néz ki. Mondanom sem kell, hogy a Jurassic Worldben megcsodált Látogatói központ, a gyro-gömbök vagy a szigetet behálózó mágnesvasút, mind-mind átemelésre kerültek, kivéve a dómot és a medencét, így a játék világában (sajnos) nincsenek szárnyas és vízi ősléyek. A rangerek lettek egyébként a park gondozói, feltöltik az etetőket, gyógyítják a beteg példányokat, foltozzák a kerítést, miközben ez egy ideális világ, szemetelés és randalírozó polgárok nélkül. Kapunk helikoptereket a kitörő állatok befogáshoz, és ha már lúd, a terepjárók és a helik vezethetők is külső nézetből, persze fizikát vagy szimulátorélményt nem itt kell keresni. Nincs törés-zúzás, van viszont FPS látószög, fényképezőgép és kábítófegyver.

„AZ ASSZONY ÖRÖKLI A FÖLDET…"

A park elsődleges célja, hogy az állatok közel legyenek a különböző kilátókhoz, a kilátók közelében tömörülő jónépet pedig könnyű lehúzni gyorskajával, ajándékboltokkal és bárokkal. Ugyanakkor a látogatók, hogy finoman fogalmazzak, egy zombisereg értelmi szintjén állnak, de a T-Rex, és a raptorok sem parádéznak a rácsokon kívül. Az ember kontra dinó és a dinó vs. dinó összecsapások animációi gyengék, ismétlődök, már-már unalmasak. A szökés sem különösebben izgi, helit odaküldöd, dinó bealszik, másik heli visszateszi a karámba. Az ősléyek élettartama egyébként nagyon rövid, tehát a hullaszállításból is kijut bőven. A menedzsment dolog sem ízlett, mert minden sziget az első óra után automatikus pénznyomda lesz, miközben a szigetek többsége túl kicsi, hogy a kreativitásban találjunk vigaszt. Pedig a keret nem rossz, az enciklopédia rész príma, a játék ritmusának viszont nem tett jót, hogy a nappal és az éjszaka nem váltogatható, pedig a dinamikus időjárás mellett (a tornádó például eszetlen szép) ez azért nagy húzás lehetett volna. G

ÉRTÉKELÉS

A nehezebbik lépést, az életszerű dinoszauruszok megalkotását sikerrel oldották meg, viszont a park üzemeltetése nagyon is rutinszerű, és a Jurassic-filmek esszenciája, a kiszabadult húsevők okozta adrenalinlöket sincs meg…

TÁLALÁS:	80%
TARTALOM:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	55%

PRO

Gyönyörűen kivitelezett és változatos ősléyek, remek körítés, pazar tálalás.

KONTRA

Hiányzik a valódi izgalom és kihívás, rengeteg az ismétlődő elem, dögöket takarítunk, gént fejtünk vég nélkül.

70%

A SZÉPSÉG ÉS A SZÖRNYETEG

Total War: WARHAMMER II
The Queen & The Crone

[ÍRTA TIKA] **Aki kicsit is ismeri a Warhammer világát, tudja, hogy hősökkel arrafelé tele van a padlás, és ha tele van, akkor a Total War: Warhammer II-ben is elfér még kettő. Szóval érkezett egy új kiegészítő, benne egy szépasszony meg egy gonosz, csúnya némber történetével…**

A letölthető tartalom ezúttal két legendás lordot, és a hozzájuk tartozó miskulanciákat – új egységeket, új játékmechanikákat – takarja, de egyébként volt már ilyen Lord-csomag az első részhez is, The Grim and the Grave címmel. A jó hír, hogy ez egy olcsó kiegészítő, és azt sem árt tudni, hogy a két rész összekapcsolása, a Mortal Empires óta a The Eye of the Vortexbe (azaz az örvényes mókába) bevitt új szereplők mindkét kampányban szerephez jutnak.

SZÉPEK, DE NEM MINDIG JÓK

Sokat most ne gatyázzunk olyan alapvető dolgokon, mint hogy az új nemes elf királynő, ha a nemes elfeken kívül bárki is tanyát ver. A sötét oldalon Hellebron, Har Ganeth úrnőjeként szintén testreszabott feladatot kapott: ő egy különös szertartás, a Halál Éjszakájának torz fesztiválján újulhat meg időről- időre. E napon a sötét elfek felfüggesztenek mindent törvényt, rabszolgákat mészárolnak, az utcákon patakokban folyik a vér, néhányan pedig annyira „betépnek", hogy gyilkos dühvel hajóra szállnak, és megindulnak Ulthuan felé – ezt úgy nevezik, hogy Blood Voyage, ami a játék nyelvére fordítva egy szövetséges, de nem irányítható sereget takar. Ez az akció számtalan rabszolga életébe kerül, ergo még magasabb fokozaton kell pörgetni a fosztogatást,

Szó mi szó, ez a csomag sem hoz forradalmi újításokat, de bármi vegyen rá bennünket egy kis Warhammer II-re, bármikor jöhet!

vagy a sötét elf banya ismeri-e az adott frakció alapjellemzőit (befolyás, martial prowess vs. fekete bárka, murderous prowess), mert ismeri, és tudja használni. Sokkal érdekesebb, hogy Alarielle, a nemes elfek Örökkévaló Királynője, Ulthuan Védelmezőjének a szerepét is betölti, így aztán a gyűrű alakú szigeten kötelező levadásznia minden rosszcsontot – bónuszokat kap, ha tisztán tartja a kontinenst, és büntit, mert a Death Night mutatónak is van negatív tulajdonságokkal büntető fokozata.

FÉLISTENI GONOSZKODÁS

Ami az új egységeket illeti, Alarielle Shadow Warriorokat újított be, egy minden irányba jól tüzelő, mesterien rejtőzködő alakulatot, és a Sisters of Avalont, mely utóbbi szintén íjász kolleginákat fed, mágikus sebzéssel, valamint a közelharcban kifinomult pengehasználattal. A sötét elfek királynője pedig takaros lovasságot kapott: a Doomfire Warlocks egy brutális és gyorsan mozgó erő, plusz a Sisters of Slaughter személyében egy csapat korbáccsal felszerelt domina is bejelentkezett a csatatérre. Két új egyedi hőstípust is köszönthetünk, a Handmaident (support jellegű), és a sötét oldalon a Supreme Sorceresst (varázsló). Ugyanakkor a DLC mellett beérkező ingyenes tartalom sem piskóta. Jött egy nemes elf frakcióvezér, Alith Anar, és Norscaék integrációja is megtörtént, de a legnagyobb durranás, hogy bekerült a történetbe Khaine kardja – ő egyébként a vérengzés istene, és más hasonló, elragadó titulusok birtokosa. Ulthuan északi részén, egy különálló szigeten megépített oltárról hívta le az egyik sötét elf, és az ő halott mancsából sikerült kicsavarnom. A pengét nem véletlenül hívják Özvegycsinálónak: +650 páncélrepesztés, + 35 melee, + 30% ward, és varázserő is akad – kb. félisten leszel, de a használójának átok is egyben, a nép például gyűlölni fog, nem is akárhogyan, és a diplomáciai reputáció is oda. Eldobni egy idő után már nem lehet, ugye amíg a halál el nem választ, de annyira jópofa, ahogy a játék külön megjelöli a tulajdonost piros aurával, és egy szellemkard flaggel, hogy muszáj kipróbálni.

ENNYI? ENNYI…

Összefoglalva nőuralom jött, meg élet és halál szembeállítása, és ennyi pénzért ez bizony nem rossz móka.

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Creative Assembly

ÉRTÉKELÉS

A „csak két új lord" dumát annyival egészíteném ki, hogy ez alsóhangon 15-20 órányi plusz játékélményt jelent, és ez csak az Örvény-kampány, új Regiment of Renown egységek, új questek, meg ami ezzel jár.

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 3 GHz, 5 GB RAM, Nvidia GTX 460 vagy ATI Radeon HD5770 (Intel HD4000), 60 GB HDD.

TÁLALÁS:	90%
TARTALOM:	85%
JÁTÉKÉLMÉNY:	86%

PRO

Két új szereplő, új egységek, a játékmechanikában is szépen lekísérve.

KONTRA

Nyilván „ezek" nem új fajok, tehát kisebb-nagyobb deja vu érzés van.

86%

A 30 ÉVES POFON IS UGYANÚGY FÁJ

[ÍRTA BÖJTI] **Tavaly volt kereken 30 éves a Street Fighter-széria, amit a Capcom méltó módon megünnepelt, hiszen... ja, várj. Már majdnem sikerült játszható és tartalmas verziót kreálni a 2016-os ötödik epizódhoz, illetve talán felmerült a terve az évfordulós gyűjteménynek is.**

Talán, merthogy az Anniversary Collection csak idén, május legvégén látott napvilágot, így joggal kérdezhetik a rajongók, hogy miért pont most. Más kérdés, hogy valahol örömteli, hogy egyáltalán megjelent ez a vaskos kis gyűjtemény, ami négy epizód összesen 12 verzióját tartalmazza. A varázslatos utazás az első, 1987-es Street Fighterrel (avagy SF) indul, végül a SFIII ('97-'99) jelenti a végállomást. Hogy a mindenféle crossoverek nem kerültek bele a repertoárba, az persze sajnálatos, elvégre nagyszerű mókát jelentettek a kilencvenes években. Az viszont már inkább örömhír, hogy a felhozatalt ezzel együtt az élőszereplős film ihlette '95-ös SF: The Movie sem gazdagítja. Még egy apró érdekesség: a Capcom valahogy nem nagyon tudja tartani ezeket az évfordulókat, mert már 2004-ben volt egy Anniversary Collection. Érted, 2004-ben. Mondjuk idén legalább az évek számát odabiggyesztették, és csak egy esztendőt csúsztak.

EGY TUCAT BUNYÓS KUPAC

Alapjáraton van online (rangsorolt vagy sima), illetve offline (versus vagy arcade) bunyó, legyen szó bármelyik epizódról – vagyis már javítom is magam, mert a bármelyik csak a helyi változatnál, a gép elleni küzdelemnél igaz, egyébként pedig az internetre szabadulva négy epizódban lehet kiállni a világ többi harcosa ellen. A világhálón a '92-es SFII Turbo: Hyper Fighting, a '94-es Super SFII Turbo, a '98-as SF Alpha 3 és a záró Third Strike érhető el. Más kérdés, hogy – hála az égnek – mindegyik játék megfelelően fut, a képfrissítéssel nincsenek gondok, a látvány effekt nélkül, kabinetes szűrővel és mindenféle képarányban kiélvezhető, lehet menteni is, szóval minden adott a jófajta kikapcsolódáshoz. Ehhez pedig azt sem árt hozzávenni, hogy a menüben, az extrák között egy rakás különlegességet is találni.

Ott vannak a szokásos karakterböngészők, amiknél nemcsak a szereplőket lehet megvizsgálni, de a teljes életútjuk elolvasható. Emellett van egy nagyon pontos és érdekes SF-idővonal a legfontosabb eseményekkel, a kiindulási évtől egészen napjainkig, sőt egy teljes dokumentum is végigolvasható arról, mennyi változáson esett át a második rész, hogyan alakult a sorsa. Azt például talán sokan nem tudták, hogy a SFII eredetileg egy direkt a mérkőzésekre szánt szigeten játszódott volna, ahol nyolc harcos esett volna egymásnak (Ryu és Ken pedig nem volt a felhozatal része). Eleve, a játékot a semmiből kezdték újra, mikor nem voltak vele elégedettek. De minden arcade masinával kapcsolatban vannak érdekességek, hogy milyen karakterekkel bővültek az eredeti verzióhoz képest és hasonlók. Rajongóknak ez kötelező olvasmány.

KISLEXIKON

Ezzel pedig el is érkeztünk az Anniversary csomag egyik nagy hibájához. Ez ugyanis egy lexikon a fanoknak, akik nagyon fognak örülni a rengeteg érdekességnek, a hosszú karakterleírásoknak, a 12 (vagyis alapvetően csak 4) teljes játéknak, egyetlen bitcsokorba tömörítve. Más kérdés, hogy az első résszel huzamosabb ideig még a legnagyobb rajongók sem fognak néhány percnél többet elütni, emellett pedig a legtöbb rész az eredeti játéktermi gépet prezentálja, ami minden frissítést és javítást nélkülöz. És akkor még ott van az ár is, aminek a fele bőven elég lett volna, de azért 40 euróért, bocsássa meg a kedves kiadó, nem fogom agyon ajánlgatni az évfordulós kiadást. Pedig valahol örülök neki, hogy ez így egyben a könyvtáramat hizlalja. Csak én ugye nem fizettem érte.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Digital Eclipse

ÉRTÉKELÉS

Nagyon szép kis összegzése nagyjából 12 évnek, tizenkét teljes játékkal és egy rakás érdekességgel. Kár, hogy a tizenkét játék ebben az esetben inkább négy, és hogy az is mind minimum 19 éves.

GÉPIGÉNY

Intel Core i3 3.0 GHz CPU, 4 GB RAM, Intel HD 4440 VGA, 6 GB HDD.

TÁLALÁS: **60%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Az első résztől a Third Strike-ig minden fontos Street Fighter, kislexikon jellegű információs dömpinggel, egy rakás beállítással, tökéletesen futtatva.

KONTRA

Online eleve csak négy játszható, a régebbi verziókkal azért vannak problémák, emellett az ár is eléggé magas – nem túl bátorító azoknak, akik ismeretlenül vágnának neki a történelemórának.

70%

Ez a sokkoló fogás még 30 év elteltével is álmatlan éjszakákat fog okozni, de legalább biztos tanul belőle a rosszarcú illető!

AHOL A MOSÓGÉP FELESLEGES

MXGP PRO

[ÍRTA **GEBBBE**]

Lassan motoros magazinként is eladhatnánk a Gurut, mert idén szinte minden számra jutott pár kétkerekű. Ugye nem gondoltátok komolyan, hogy majd pont a motokrossz fog kimaradni? Három számozott MXGP után letesztelhettük, hogy milyen lett a Pro alcímet viselő újdonság.

Nem lehet azt mondani, hogy ilyen bőséges évi termés mellett könnyű dolgunk van, mert az értékelésben jobban előtérbe kerül a kritikus nézőpont, az akaratlanul is előtörő hasonlítgatós hangnem, na meg a rengeteg önismétlés a cikkekben. A krossz-gladiátorok idén is a Milestone csapatának kezei közül gurulnak a terepre, és mint ahogy egyre több cím esetében, ennek most is örülhetünk. A gyorsasági motoros játékok, mint például a másik oldalon megtalálható MotoGP 18 azonban kivételt képeznek ez alól. A Motokrossz Világbajnokság 2017-es szezonját feldolgozó MXGP Pro ismételten lehetőséget ad arra, hogy saját élményt kapjunk a versenysorozatban, ne pedig kirekesztettként éljük meg a történéseket. A Pro alcímmel bemutatkozik a Pro Physics rendszer is, szabadabbá téve a levegőben való irányíthatóságot és a talajfogás menetét.

ADATOK

KIADÓ
Milestone S.r.l.

FEJLESZTŐ
Milestone S.r.l.

ÉRTÉKELÉS

A Milestone tart egy olyan szintet a krosszjátékainál, amely talán az eddig megszerzett rajongótáborukat újabb vásárlásra sarkallja.

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-2500; AMD FX-8100 vagy ennek megfelelő, NVIDIA GeForce GTX 760 2 GB AMD Radeon HD 7950 2 GB, 8 GB RAM, 15 GB HDD, Windows 7 vagy jobb (csak 64 bit).

TÁLALÁS: **83%**
TARTALOM: **82%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **78%**

PRO

Nagyon szép grafika, az eső által formált pálya kimondottan valóságos élményt nyújt. Kaptunk egy nagyon hasznos tréning módot.

KONTRA

Kicsit talán sok a töltőképernyő, és a részletes edzésprogram olykor kicsit frusztrálóvá tud válni, ha nem vagyunk teljesen kipihentek. Az AI is kezdi elveszíteni eddigi szolid stílusát.

83%

A SAJÁT JÁTSZÓTERÜNK

Az olaszok idén az Mx vs ATV All Outból jól ismert saját, szabadon bejárható edzőkomplexummal támadnak, ami a főmenünk is lesz egyben. Ez a lehetőség már annyira hiányzott, mint egy falat kenyér, mert igazándiból sehol nem lehetett eddig normális edzést végezni, nem beszélve arról, hogy a totálisan kezdőknek sem egy éles versenyhétvégén kell elsajátítani a motor irányítását. Az oktatómód azonban itt is csak pár perc, gyakorlatilag arra elég, hogy megtanuljuk nem kizavarni a macit az erdőből, mert aztán Miskolcon fognak kóborolni. A szinte mindenre kiterjedő edzésprogramot a menüben találjuk, amely szakaszokra tagoltan, fokozatosan nehezítve éri el azt, hogy megfelelően kezeljük a motort, és hogy semmi másra ne figyelve koncentráljunk. Végre én is megtanultam normális „scrub"-okat csinálni! Ha a sikeres vizsgáink után úgy döntünk, hogy ezt követően karriert kezdünk, akkor a jól megszokott, mindenre kiterjedő motor- és versenyző cicomázással találjuk szembe magunkat. Itt még választhatunk magyar nemzetiséget is, ami idén a MotoGP-ből csúnyán kimaradt.

Az MXGP franchise láthatóan jó helyen van az olaszoknál, ráadásul a csapat az Unreal motort is egyre biztosabban kezeli.

TROLLKODNI JÓ

Az elmaradhatatlan közösségi üzenőfal most is a képlet része, de ezúttal már reagálhatunk is egy-egy véleményre, amelyeket versenytársaink osztanak meg. Ezek után érdemes rákacsintani a rivalizálás menüre, mert akiknek sok negatív reakciót küldünk, bizony haragudni fognak ránk, és a pályán kevésbé keresik majd az ideális előzést, ha mellénk érnek. Az MXGP 3 és a Monster Energy Supercross után talán az AI is kicsit agresszívabb lett: ez első rajzolatra egészen jól sült el, de a negyedik indokolatlan felborítás után már nem annyira volt a szívem csücske.

ÁROKPARTY

Az Unreal motor megtáltosodott a Milestone kezei alatt, a látvány újból első osztályúvá vált. Az eső és a pálya minősége rengeteget javult, a futamok elején az apró barázdákban húzódó vízcsíkok a végére már tóformációkká állnak össze, nem kis csúszkálást és elkaparást okozva ezzel. Az MXGP Pro tényleg egy olyan kihívás lett, amelyben már ha öt kört hibátlanul meg tudunk tenni az első helyen, elégedetten és sártól mentesen dőlhetünk majd hátra székünkben.

Gebbbe kicsit sokszor szólt be a kollégáknak, akik emiatt folyton lökdösték, végül úgy döntött, hogy inkább kifekszik napozni.

SZÁGULDÁS AZ ÜRESSÉGBE

MotoGP 18

[IRTA GEBBBE] Újra június van, újra MotoGP-játékot vehetünk a kezünkbe. Ha emlékeztek rá, akkor tavaly nagyon rá kellett pirítani a Milestone ezen részlegére, mert szinte egy üres porhüvelyt dobtak elénk, hogy na, majd jól eljátszogatunk vele. 2017-ben ez bizony nem sikerült.

Meg lehetett persze találni a jót akkor is. Csak elég, ha az újítás felé tendáló lépéseket vesszük figyelembe. Na jó, többesszámban azért mégsem helyes a megfogalmazás, legyen csak simán lépés. A Milestone ugyanis megpróbált lendíteni egy kicsit a hosszabb ideje változatlan karriermódon azzal, hogy a saját csapatunkat megalapítva vághattunk neki a MotoGP géposztályok meghódításának. Természetesen ez nem elég, még talán az elégségeshez is kevésnek tűnhet, de nem buktattuk meg a diákot, hiszen egy tisztességesre sikeredett Valentino Rossi-játékot nehéz elsőre túlszárnyalni. A jó tanár ilyenkor feltételezi, hogy a diák is hasonlóan mérlegel, aztán a következő vizsga alkalmával majd tényleg megint odateszi magát. Kár, hogy ezúttal oktondi maradt a tinó, sőt még annyira sem emlékszik az anyagból, mint amennyivel legutóbb elhasalt…

KINCS, AMI NINCS

A MotoGP 18-ban már saját csapatot sem kreálhatunk magunknak, csak nemes egyszerűséggel a Red Bull Rookie Cup versenyzőjeként vágunk neki a karrierünknek, hogy a rövidke szezon vége felé megkapjuk az első Moto3-as szerződésajánlatainkat. Ha persze nem érezzük még magunkat érettnek erre, maradhatunk a jövő reménységei között, de ha sikerült első nekifutásból bajnokká válnunk, akkor ennek már nem sok értelme van. Száguldásunknak egyébként két, szemmel látható célja van: egyrészt a játékhoz tartozó teljesítmények megszerzése, másrészt a motorunk fő komponenseinek fejlesztése. Ezenkívül, drága olvasó, semmi más. Egyszerűen a csalódottság beszél belőlem, mert hol marad az MXGP vagy a Monster Energy Supercross játékokban megismert, végtelen cicomázási lehetőség?

KITŰNŐ ALAP, PUMPÁLÓ ADRENALIN

Amin látszik, hogy tényleg foglalkoztak vele, az a motorok irányítása és a mozdulatok kiváló összehangolhatósága, ami persze realisztikus fizikai beállítások mellett tűnik csak fel igazán – a játék ezen része igencsak pöpec lett. A grafikai megvalósítás az újonnan bevezetett Unreal Engine 4-nek hála szintén nagyon pengére sikeredett (az előző részt még egy ezeréves, belsős motor hajtotta), noha olykor akadnak textúrák, amelyek nem töltődnek be időben, ennél fogva pedig elég homályosak – de a versenygépek és a pilóták karakterei akkor is szépre sikeredtek. A versenyek hangulata zseniális, annak ellenére, hogy egy rémesen bugyuta kommentátor vezeti fel a köröket. És hát, amikor egyetlen másodpercen belül fut be három versenyző, akkor nincs is mit csodálkozni azon, hogy az embert az adrenalin még csak-csak elcsábítja pár verseny erejéig. Érdekesség, hogy 2018-ban is elstartol a MotoGP eSport Championship, ami külön menüt is kapott a játékban. Az esport.motogp.com oldalon regisztrálva először majd online kihívások elé állítanak titeket, hogy aztán az igazán tehetséges játékosok a valós versenyhelyszíneken megrendezett döntők során jussanak el a valódi szezonzáró futam helyszínére, hogy végül Valenciában mérkőzzenek meg a bajnoki címért.

Az a MotoGP 18 szerencséje, hogy a versenyzés és a téma még mindig élvezetesnek mondható, de jövőre már többet várunk!

ÉPP, HOGY GÖRBÜL

Mindez pedig, bár egyeseknek motiváló lehet, a legtöbb szobapilótát jobban érdekelné a több tartalom és a kidolgozottabb játékélmény – szóval maga a tananyag. Mert ez itt egyelőre csak rizsa, amit jóindulattal görbülő jegy illet, de most csak azért, hogy ne legyen évismétlés a dologból.

ADATOK

KIADÓ
Milestone S.r.l.

FEJLESZTŐ
Milestone S.r.l.

ÉRTÉKELÉS

Sajnos játékmódok terén még üresebb, mint az elődje volt, de a hivatalos tartalomra és a grafikákra nem lehet panasz.

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-2500 vagy AMD FX-8100, NVIDIA GeForce GTX 760 2 GB VRAM vagy AMD Radeon HD 7950 2 GB VRAM, 8 GB RAM, 15 GB HDD.

TÁLALÁS: **82%**
TARTALOM: **53%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **68%**

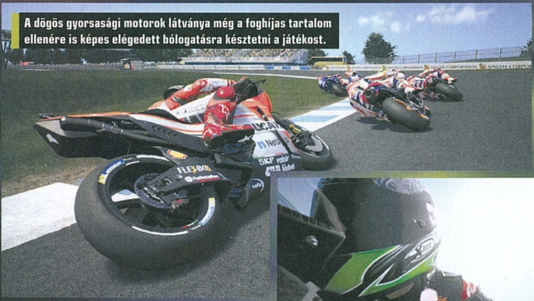
PRO

Kitűnő grafika és optimalizáltság, nagyon kellemes és testreszabható irányítás, kiváló fizika.

KONTRA

Az egyszeri játékos számára hamar eltűnik majd a motiváció, ami előre vinné a játékkedvet, mert sajnos a teljesítményeken kívül nincsen sok extra tartalom, amiért küzdeni kellene.

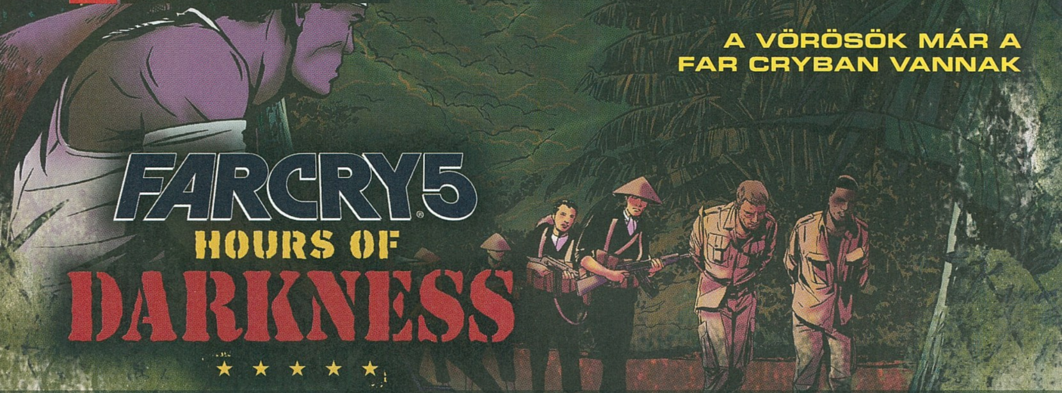
71%



A dögös gyorsasági motorok látványa még a foghíjas tartalom ellenére is képes elégedett bólogatásra késztetni a játékost.

MARC, AMI MINKET ILLET

A következő években, mint ahogy tavaly is kértem, jöhetne egy újabb legenda életének játékba ültetése – például Marc Márquezé, aki összesen hat világbajnoki cím birtokosa, abból is négy elsőséget a királykategóriában ért el. Arról nem is beszélve, hogy az aktuális címvédő szerepét is ő látja el. Mindösszesen 25 éves, tehát ha azt nézzük, hogy Valentino Rossi jelenleg 39, akkor még igencsak sok lehetőség rejlik a spanyol versenyzőben. Ha az idei szezont is behúzza, akkor több, mint kötelező lenne az ő karrierjét is feldolgozni.

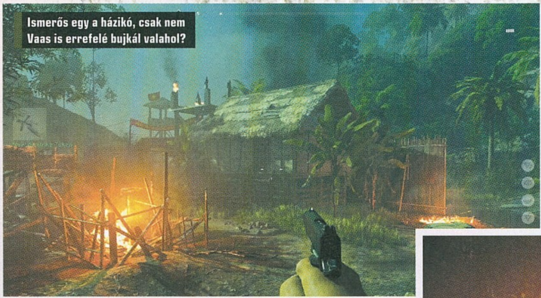


A VÖRÖSÖK MÁR A FAR CRYBAN VANNAK

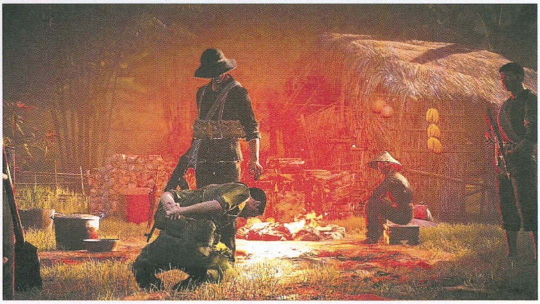
FAR CRY 5 HOURS OF DARKNESS

★★★★★

[ÍRTA BÖJTI] VALLÁSI MEGSZÁLLOTTAK UTÁN POLITIKAI CSATÁROZÁSOKKAL TÁMAD A UBISOFT, LEGALÁBBIS A FAR CRY ÖTÖDIK RÉSZÉVEL AZ ALKOTÓK ÚGY TŰNIK, MINDEN KÉNYESEBB TÉMÁBA BELETENYERELNEK, ELVÉGRE A TÖMEGGYILKOS KULTISTÁK MELLETT VIETNÁM MÉG MINDIG AMERIKA EGYIK ÉRZÉKENY PONTJA.



Ismerős egy a házikó, csak nem Vaas is errefelé bujkál valahol?



Még csak negyed éve, hogy megjelent az egyébként kimondottan jól, vagyis leginkább szórakoztatóra sikeredett Far Cry 5 (teszt a 2018/04-es PC Guruban), de a játékosok máris két elég erős extra tartalomnak örülhettek. Jó, az egyik igazából csak egy kis jutalomfalat a széria talán legjobb epizódjával, az eredetileg 2012-es Far Cry 3-mal, ami kizárólag a konzolos vásárlóknak új a keretes részben bemutatott Classic Edition képében, ellenben az Hours of Darkness ténylegesen egy nagyobb letölthető csomag. Új térkép, új helyszín, új időszak és új szereplők, bár a lehetőségek a régiek – a vietnámi etap könnyed és nem túl hosszú kalandot ígér abban a háborúban, amibe még Uncle Sam bicskája is beletört.

FOGLYUL EJTETT SZAKASZ

Hajlamosak vagyunk amúgy azt gondolni, hogy Vietnám az amerikai hadtörténelem egyik legelfuseráltabb hadművelete, ami szimpla erőfitogtatásként csak annyit hozott, amennyit megérdemelt, de ennél azért összetettebb a helyzet. Maga a konfliktus '65-ben már egy évtizede zajlott, tétje pedig az '54-es francia vereség után Vietnám egyesítése lett, amibe északi oldalon az egymással is versengő Kína és Szovjetunió akart beleszólni, az Egyesült Államok pedig érthető okokból szerette volna megakadályozni a már egyébként is egyre erősödő kommunista blokk terjedését. Tévedés tehát azt gondolni, hogy csak szimpla agresszió és gőg hajtotta volna az amerikai vezetést, mikor a haderőt irányítva az '55-ben indult konfliktusba tíz esztendő után maga is beszállt, bár az tény, hogy az eredmények, avagy a vesztes háború, a közel 60 000 amerikai, valamint a 800 ezer és 3 millió (!) közé tehető vietnámi áldozat tükrében nem érte meg az egész hajcihő.

Nem egy vidám történet ez, a jenkik nem is szeretik annyira, hazánktól pedig teljesen idegennek hat (személy szerint kimondottan irritálni szokott a téma), mégis azt kell mondjam, hogy a rajzfilmes, képregényes külsejű felvezetés után az Hours of Darkness még ebben a miliőben is képes magával ragadni az embert, méghozzá nem is akármennyire.

Az elején egyébként annyi történik, hogy egy rajtaütésnek hála a csapatoddal a Vietkong fogságába esel, akik éppen egy kínzás/öldöklés közepén esnek légitámadás áldozatául, amit annyira rosszul viselnek, hogy meghalnak. Nem úgy te, hiszen a főhőst személyesíted meg, aki a lángok és robbanások között egyedül vészel át mindent, így jöhet a misszió, avagy a teljes térkép átellenes pontján elhelyezkedő kimenekítési pont elérése, hogy végül túléld a kellemetlen szituációt. Maga a map persze a jótékony köd hatására kiismerhetetlen, csak nagyjából láthatod a domborzati viszonyokat, az elérhető feladatok és a

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft

MŰFAJ
akció

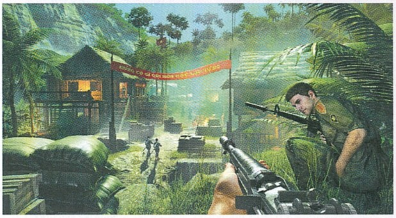
INFO

MEGJELENÉS
2018.06.05.

ÁR
Steamen 12 euró, avagy 3900 forint a DLC, de a 30 eurós (9600 forintos) Season Pass is tartalmazza.

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-2400 3.1 GHz vagy AMD FX-6300 CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 670 vagy AMD R9 270 VGA, 5 GB HDD. A 40 GB-os alapjáték megléte szükséges.

Na melyik a világ legégetőbb élelmiszer-alapanyaga? Hát a na-pálmaolaj! Elnézést, máris kikísérem magam.



gyűjtögetésre szánt csecsebecsék viszont csak akkor nyílnak meg, ha a közelükben tartózkodsz. Ahogyan lenni szokott, egyfelől az egészen nagy területet mindenfelé az ellenséges haderő katonái járják, ráadásul ezúttal nem csak egy-két fazon, párban járva, egymás kezét szorongatva, virágot tépkedve, hanem bizony kisebb csapatok róják az utakat, kutakodnak a dombok és bokrok árnyékában, szóval kicsit se lepődj meg, ha lopakodó alakokba bukkansz, akik libasorban, fegyvert előretartva keresik a mocskos, imperialista disznókat.

Mármint téged. Mert ugye vannak az erődök, helyőrségek, mint mindig, ezeket érdemes riasztás nélkül elfoglalni. Ráadásul nemcsak a kiszabadítható vadállatok tértek vissza (vigyázat, bárkire támadnak, akit először meglátnak), de a fegyvertársak is (Guns for Hire). Így a kiszabadított foglyok között van három fontos karakter is, akiket később segítségnek is behívhatsz. Persze csak egyjátékos módban, mert a már bevált kooperatív verziónál csökken a bevethető extra szereplők száma.

Emellett persze bármikor le lehet csapni a kisebb táborokra, a tűz mellett melegedő, egymással beszélgető harcosokra, sőt a dzsungelben jól elrejtett épületek alatt húzódó, elsőre kimondottan nagy földalatti járatokat is kitisztogathatod, ami ténylegesen hozza a vietnámi hangulatot, elvégre nagyon jellemző volt a haderők ilyen jellegű tevékenysége. Plusz elesett bajtársak dögcédulái várnak rá, hogy mindet begyűjtsd, vadászhatsz a különböző vadállatokra, emellett ezúttal a légierőt is behívhatod segítségül, avagy például bombázást kérhetsz egy adott területre, ami pont annyira hatékony tud lenni, mint amenynyire hangzik. A repülőket érintő tokeneket a sikeres akciók után kapod, tehát csak véges mennyiségben élhetsz a lehetőséggel, ráadásul csak a megtisztogatott régiókban, ugyanis mindenfelé található egy-két légvédelmi állás, amik visszatartják a sajátjaikat.

Ezért ezeket előbb fel kell robbantani, csak azután jöhet az ihaj-csuhaj, miközben a vietnámi kollégák a tűzijátékban gyönyörködnek.

VÁR A DZSUNGEL, MEG AZ ŰR

Elsőre tehát nyugodtan mondhatnánk, hogy minden a megszokott, a Far Cry 5 első nagyobb kiegészítője (ez ugyanis már több, mint egy átlag DLC) a bevált formulát nyújtja átskinezve, és valahol ez igaz is. A fegyverek persze nem modern ketyerék, minden igazodik a korszakhoz, a karaktermodellek a vietnámi haderőt másoló papírmasé figurákra lettek lecserélve, de az alap változásmentesen került bele az Hours of Darknessbe, ami ráadásul sietősen olyan egy órát kóstál (nálam ennyi volt átrohanni rajta úgy, hogy a fele mindennek meglett, legyen szó gyűjthető cuccokról, elfoglalandó bázisokról, bármiről), mindent felkutatva és letudva pedig olyan kettő, kettő és fél körül lehet. Persze 12 euróért sok csodát szerintem senki sem várt, ráadásul a Gold kiadás, vagy a három DLC-t és egy extra, korábbi játékot tartalmazó Season Pass 9600 forintért még a kevés változtatás ellenére is remek vétel. Merthogy amellett, hogy nem kedvencem a téma, a vietnámi kiruccanás bődületesen szép és hangulatos. A mindent betakaró zöld növényzet miatt a kevés emberi beavatkozást megért, természetes közeget járni kimondottan kellemes, miközben nagyon nagy kontrasztot eredményeznek a bombázások, a lezuhant és lángoló gépmadarak, a gázzal elárasztott kísértetvidékek, amik már a pusztulást és a véget reklámozzák. Egyszerűen jó móka összeugrani a vietkonggal, elérni a kimenekítési pontot, majd letudni az utolsó nagy csatát – semmi extra, csak mindenből többet dobálnak be az alkotók.

Szóval egyedül vagy kettesben, de az Hours of Darkness kifejezetten élvezetes, szórakoztató, látványos, és bár nagy újdonságokat nem nyújt, így is megéri az árát. A jó hír pedig az, hogy míg a Far Cry 3-at már ismerjük, az első DLC pedig egészen visszafogott az újító ötletek terén (avagy ezek még a földhözragadt tartalmak), addig a további két csomag jóval extrémebb közegre vált. Legalábbis a Far Cry világában, amit később egy marsi, űrbéli kaland fog kiegészíteni (Lost on Mars), illetve egy zombik elleni küzdelem (Dead Living Zombies – ajánlom, hogy a címhez mérten a látványban és stílusban is ott legyen a grindhouse-hangulat!). Így ezeket már most tűkön ülve várom, és ezért is mondom azt, hogy viszonylag alacsony áron érkezik egy csomó extra tartalom egy elég jól sikerült alapjátékhoz, avagy a Far Cry 5 esetében igenis megérte a legteljesebb változatra beruházni. Legalábbis az Hours alapján most még úgy tűnik.

A Far Cry 5 DLC-i megpróbálnak egyedi élményt nyújtani, a terv kivitelezéséhez azonban gazdagabb tartalomra lenne szükség.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Sok újdonságot nem hoz, de tény, hogy a vietnámi környezet és hangulat teljes mértékben működik, ráadásul a DLC ára sem kifejezetten vészes.

TÁLALÁS: **87%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

A környezet iszonyatosan szép, nagyon mutatós a vietnámi helyszín a vízesésekkel és változó domborzati viszonyokkal, ráadásul az alapjáték elemei ezúttal is tökéletesen működnek.

KONTRA

Sok újdonságot nem hoz a képbe, a skinezés más, ráadásul mindössze pár órás tartalmat biztosít.

77%

MEGJELENT VÉGRE A FAR CRY 3 CLASSIC EDITION

A Season Pass tulajdonosainak első körben a Far Cry 3 Classic Edition vált elérhetővé, méghozzá négy héttel a normál, különálló megjelenés előtt, május 29-én. Ez persze a konzolos változatoknál volt lényeges (Steamen egyből könyvtárba került a Far Cry 3), merthogy anno a PS3 és X360 nem hozta azt a hardveres képességet, amivel a játék a maga teljes pompájában futhatott, az újabb gépekre pedig azóta sem adták ki a széria egyik legjobbját. A CE egyébként semmi újat nem ad, a régi kalandot élhetjük át újra a rosszul sikerült nyaralás során, amikor a barátaink a helyi kalózmaffia, és a teljesen elmebeteg Vaas vértől mocskos mancsai közé kerültek. A több tíz órányi elfoglaltságot nyújtó kaland során szépen fejlődik a kezdetben szimpla fiatal, Jason karaktere, aki a végére mindenkit leöldös, plusz ebben a részben jött be egy csomó olyan elem, amit a Ubisoft azóta is örömmel alkalmaz, bár egyet-kettőt az ötödik részre már elhagyott. A gunplay mai szemmel közel sem olyan jó, a grafika is megkopott (de még mindig szép), mindez azonban simán elnézhető, ha a hangulatot és a tartalmat tartjuk szem előtt.

CIVILIZATION 40 000

WARHAMMER 40,000

GLADIUS
RELICS OF WAR

[ÍRTA BULLSEYE] Annyi körökre osztott stratégiai játék épül a WH40k-ra, hogy szinte érthetetlen, miért nem készült még belőle klasszikus 4X változat. Tucatnyi birodalom, rengeteg egység, bőséges történelem; minden adott hozzá, hogy csak még egy utolsó kört játsszunk egész éjjel.

Valójában már másnak is eszébe jutott, milyen jó párost alkothat a 4X műfaj és a WH40k univerzum, hiszen más játékokhoz készült ilyen mod. Azonban akárhogy is próbáltam visszaemlékezni a régi szép idők nagy címeire, úgy tűnik a Gladius az első, amelyik már eredetileg is ezt a kombinációt használja. További biztató jel volt, hogy a kiadója az a Slitherine, akik a stratégiai játékokra specializálódtak; a kevésbé biztató pedig az, hogy a fejlesztő Proxy Studios kizárólag a Pandora: First Contactról (és a kettőspontok iránti rajongásáról) ismert, ami egy lelkes, de azért nem túl erős Civilization 5/Alpha Centaury klón. A nagy kérdés így az volt, mennyit fejlődött a csapat, és mennyire képes önálló megoldásokkal előrukkolni az új Civilization „moddolása" helyett.

EGY ÁTLAGOS KEDD A BIRODALOMBAN

Az egykor virágzó Gladiuson megjelentek az orkok és jó szokásuk szerint nekiláttak porig rombolni azt, amit az ott állomásozó Űrgárdisták és az általuk behívott Birodalmi Gárda próbált megakadályozni. A pusztító harcok warp vihart okoztak, ami szinte mindent elpusztított, és elvágta a bolygót a Galaxis többi részétől, viszont felébresztette ezeréves álmukból az egyiptomi robotmúmia Necronokat. Szinte csak a káosz erői hiányoznak a buliból, de ezt a hiányt jó eséllyel már az első DLC orvosolni fogja. Addig is a meglévő négy birodalom képviselőivel vághatunk neki a teljes bolygó és relikviái meghódításának, sőt, menet közben még némi frakcióra szabott történetet is kibonthatunk. Komoly történetvezetésre azért senki ne számítson, helyette a 4X szabályok szerinti világhódítás első lépése a frakciónk és ellenségeink kiválasztása, valamint a véletlenszám generátorral készülő bolygó tulajdonságainak megadása. Ezen a téren a Gladius kiválóan teljesít, minden fontosabb elemet saját ízlésünkre formálhatunk, és még a seed kódot is felírhatjuk, ha szeretnénk ugyanott többször szerencsét próbálni.

A frakciók azonban különböznek is egymástól, meg nem is. Maguk az egységek természetesen teljesen eltérőek kinézetben és statisztikáikban, még a két birodalmi érdekcsoport esetében is – végtére is itt bőven volt honnan meríteni. A játékmechanikai eltérések azonban egyelőre elég harmatosak például az Endless Space-hez képest. Az orkok a befolyás erőforrásuk tartalékai alapján nagyobbat sebezhetnek WAAAAGH felkiáltással, az Űrgárdisták kevesebb erőforrást gyűjtenek, űrcsapást is kérhetnek, viszont csak egyetlen „városuk" lehet, míg a Necronok a befolyást felhasználva gyorsíthatják a gyártást, és akár gyógyulhatnak is a csata közepén. Nem is kérdés, kikkel volt a legkönnyebb győzelmet aratnom.

ADATOK

KIADÓ
Slitherine Ltd

FEJLESZTŐ
Proxy Studios

MŰFAJ
stratégia

INFO

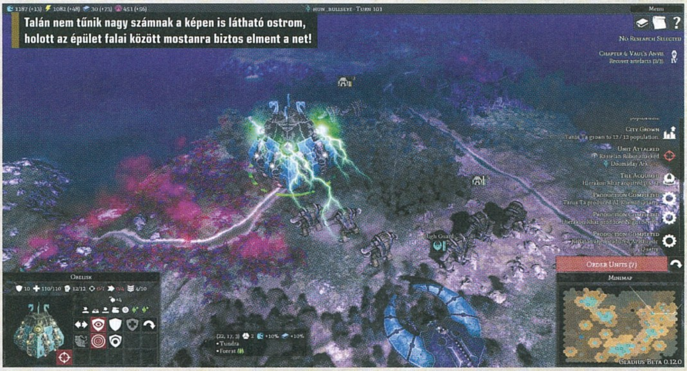
MEGJELENÉS
2018.07.12.

ÁR
37,99 euró (kb. 12 500 Ft, vagy ki tudja).

GÉPIGÉNY
Intel Core i3 CPU, 4 GB RAM, AMD 5750 1GB vagy Nvidia 450 1GB VGA, 2 GB HDD.

Titokzatos ereklyék

A címben is hangsúlyos relikviák mind a négy frakciónak fontosak, ahogy az a bevezető animációkból is kiderül. Sőt, a térképen elszórt kis oktaéder-szerűségeket erős semleges lények védik (nyilván nekik is szólt valaki, hogy lényeges elemei a játéknak), akikkel eleinte nem érdemes kekeckedni. De később nagyon is megéri, mivel legyőzésük után elfoglalva, a relikvia minden csapatunk statisztikáját javítja bolygószerte. Hasznosságuk miatt természetesen az összes játékos szeretne minél többet megszerezni és megtartani belőlük, utóbbit azonban nehezíti, hogy mozdíthatatlanok, azaz vagy várost kell építeni a közelükben, vagy egységeket (és az űrgárdisták minierődjeit) állomásoztatni mellettük. Erre különösen akkor lesz szükségünk, ha szeretnénk végigvinni a frakciónk történetét, mivel annak visszatérő elemei ezek, és más, hasonló, spoilerterhes régiségek.



Talán nem tűnik nagy számnak a képen is látható ostrom, holott az épület falai között mostanra biztos elment a net!

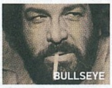
És akkor az Impérium sötétjében megalakult a hatszögletű kerekerdő! Milyen kár, hogy ez a mese nem lesz happy end!

NEM EGÉSZEN CIVILIZATION

Bár a játék megjelenésében ismét nagyon hasonlít a Civilizationhöz, akad néhány komolyabb különbség, például a harc, a hősök és az építkezés terén (ezért érdemes adni egy esélyt az Introduction néven futó oktató módnak, ha helyenként kissé unalmas is). Központi bázisunk elhelyezése után először el kell foglalnunk a körülötte lévő hatszögek egyikét, amin aztán létrehozhatunk valamilyen erőforrástermelő épületet vagy gyárat. Sőt akár hármat is, ha a mezőt megtisztítottuk pl. a romoktól. Az egyetlen gond, hogy az ehhez szükséges összes műveletet a központi épület végzi, nincsenek külön földmunkás vagy területfoglaló egységek. Ráadásul minden erőforráshoz (2-3 alap, valamint kutatási pontok és befolyás) külön épület kell, valamint minden egyes épülethez egy egységnyi, lassan növekvő lakosság, akik viszont aludni szeretnének valahol, és mivel a sok civil egy rakáson engedetlen, még szükség lesz épületekre is, amik növelik a lojalitást – persze csak újabb és újabb hatszögek elfoglalása után. Ettől a fejlődés eleinte eléggé vontatott, és ha nem akarunk lemaradni, szinte csak egyetlen építési sorrend létezik, no meg a korai gyalogos roham, amit az AI is imád.

A gyalogos áradat ellen két módon védekezik a játék. Elsősorban a helyi élővilággal, amik semleges egységek, és előszeretettel táplálkoznak a csapatainkkal. Ezért értelmetlen is egyesével kiküldeni azokat, mert már az első sarkon belefuthatnak olyan élőlények csoportjaiba, amik egyesével is erősebbek. Ráadásul a sebzés a csapattagok számával szorzódik, így, ha a fél osztagunk meghal az első összecsapásban, legfeljebb hazafutni lesz esélyük.

ÉRTÉKELÉS



Aranyos, ahogy egy kisgyerek a szülei ruhájában utánozza a nagyobbakat, de a Gladiusnak illett volna felnőni a mímelt játékhoz, vagy legalább a majdnem AAA-árcédulához.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Warhammer 40k és Civilization egyben, némi történettel és néhány érdekes egyéni ötlettel…

KONTRA
…amik egy része megosztó lehet, vagy éppen javításra és továbbfejlesztésre szorul.

70%

A másik fék a történet: minden fajnak megvan a maga célja a bolygón, amit több alküldetéssel érhetünk el. Általában erőforrásokat kell gyűjtenünk, vagy kifejleszteni egy adott egységet, hogy valami jutalmat kapjunk, és tovább olvashassuk az egyperceseket. Azonban néha az új fejezet a nyakunkba zúdít egy csapat brutálisan erős ellenfelet, így bár változatosságot jelent, hogy a történet végigvitelével is nyerhetünk, sokszor egyszerűbb csak a már meglévő ellenfelekre koncentrálni.

HULLÁMZÓ TELJESÍTMÉNY

A helyzet a külsőségek terén is kissé felemás. Kimondottan látványos, ahogy a város körüli hatszögek betelnek építményekkel, és az egységek is elég jól kidolgozottak. Azonban az animációjuk már sokszor gyengébb, és különösen fájt, hogy a játékon belüli lexikon egyéni képei egyelőre csak apró ikonok, látványos festmények és grafikák helyett. A hangok furcsa módon szintén kissé egyensúlyhibásak, hacsak nem a csatatéri stressz szimulálása volt a cél a túl erős fegyverropogással. Szerencsére a téren igen részletesek a beállítások, így érdemesebb inkább a hangulatos zenére koncentrálni (hangulatos, mert a grimdark közegben kellemes nem lehet). A kezelőfelület szinte tökéletes: jól átlátható általános információkkal, és egérkurzorra azonnal nyíló részletező ablakokkal. Viszont a kamerát az előzetes verzióban nem lehet WASD-vel navigálni, és az egységek hajlamosak lépés után, de egyéb utasítás kiadása előtt átadni a stafétát a társuknak, ami nem tesz jót a haditerveknek és idegszálaknak.

AAA ÉS INDIE KÖZT FÉLÚTON

Hivatalosan a divatos áramvonalasított kifejezéssel jellemeznék a Gladiust a cég marketingesei, de valójában inkább a Civilization light illik rá. Fejlesztési fa helyett csak oszlopokat kapunk, a diplomácia teljesen kimaradt (a több évezredes ellenségeskedésre hivatkozva), és mindössze négy frakció van az alapcsomagban. Ennek ellenére gondok vannak az erőegyensúllyal, különösen, ha a lore-t is figyelembe vennénk: az, hogy egy ötfős űrgárdista taktikai osztagom több körön át harcolt 8 nyeszlett birodalmi gárdistával, és éppen csak győztek, inkvizícióért kiált. Mégis, a kezdeti morgolódás után hamar elkapott a „csak még egy kör" érzés. Azonban annak, aki nem vár évek óta epedve egy 160K-ra (4X 40K, nyári szünetben is fontos a matek!), azt javaslom, várjon az első 30-40%-os leárazásig. Egyrészt mert addigra talán jobb állapotban lesz a játék, másrészt mert úgy érzem ennyi az, amit nem a minőségre és kivitelre, hanem csak a márkanévért fizettetnének velünk.

A Gladius egy remek játékötlet tessék-lássék megvalósítása, amit elsősorban egy leárazás idején érheti meg beszerezni.

Harci festés nélkül

Ugyan a képeken és a bevezető filmeken az űrgárdisták az Ultramarines rendház tagjainak tűnnek, a játékban már jellegtelenebb, általánosabb a festésük. A készítők szerint ez szándékos volt, hogy csak frakció szinten kelljen elkészíteni a modelleket, amik így könnyedén illeszkedhetnek a játékosok által választott színsémákhoz – és megkülönböztethessék az egységeiket többszereplős játékban. Ugyanígy általánosabbak a városok és bázisok nevei, amelyek között több rendházra vagy éppen ork törzsre jellemzőt is felfedeztek a hozzáértőbb tesztelők. Ugyan a Slitherin hivatalosan a modok használatát javasolta egyénibb seregek létrehozására, de az ilyen irányú kérdésekre adott válaszaikban azért nyitva hagyták a lehetőséget, hogy valamivel a megjelenés után talán már nem házibarkáccsal kell megoldanunk kedvenc csapataink csatába vezénylését.

HIHETETLEN EGY CSALÁD

LEGO THE INCREDIBLES

[ÍRTA **BATE**] *TIZENNÉGY ÉV PIHENŐ UTÁN A HIHETETLEN CSALÁD IDÉN NYÁRON VISSZATÉRT A MOZIKBA, ÉS AZ ANIMÁCIÓS FILMMEL PÁRHUZAMOSAN A TRAVELLER'S TALES IS ÖSSZEDOBOTT EGY JÁTÉKOT A TÉMÁBAN, A TŐLÜK MEGSZOKOTT MINŐSÉGBEN.*

Mire ezeket a sorokat olvassátok, a legnagyobb rajongók már biztos, hogy látták a moziban A hihetetlen család 2-t, de azért a biztonság kedvéért figyelmeztetünk mindenkit, hogy a LEGO The Incredibles sztorija az aktuális filmet is feldolgozza, így ha nem akarjátok magatoknak előre lelőni a poénokat, akkor a játékot csak az animációs kaland megtekintése után vegyétek elő. Emellett a program másik fura tulajdonságával is érdemes már a kezdés előtt tisztában lenni: a végigjátszás során mindkét epizód terítékre kerül, csak valami egészen ostoba döntés miatt először a folytatás cselekményét akciózhatjuk végig, majd ezután kerülnek sorra a 2004-es első rész eseményei. Ráadásul az előzménynél olyan változtatások is akadnak a sztoriban, ami biztos, hogy szúrni fogja a legnagyobb rajongók csőrét (például az egyik pályán egy akkorra már rég megboldogult szereplővel játszhatunk) – de hát a játékélmény érdekében bármit, nem igaz?

ELŐRE A SÁRGA KOCKÁS ÚTON!

A kissé buta narratíva mellett ugyanakkor arra is mindenkinek fel kell készülnie, hogy a LEGO The Incredibles amolyan töltelékjáték, kötelező kör, ami a szereplőkön és a történeten kívül sok újdonságot nem tartogat a korábbi epizódokhoz képest, azaz minden egyes játékelem valamelyik régebbi részből köszön vissza. Mivel ezúttal is szuperhősöket irányítunk, a legtöbb elem a tavalyi ninjagós és marveles epizódokat idézi, illetve az alapok sem változtak semmit, tehát 13 pályán keresztül kell rombolni, legópénzt gyűjteni, illetve a karakterek különleges képességeit kihasználva megoldani a különböző fejtörőket és feladatokat. Ez így leírva már marha unalmasan hangzik, de a helyzet az, hogy a programot elindítva még mindig működik a recept, és valószínűleg működni is fog, amíg nem jön egy meteor vagy egy idegen civilizáció, hogy elpusztítsanak minket. A hihetetlen család és a LEGO-játékokra jellemző humor találkozása kifejezetten szórakoztató egyveleget eredményez, és nem szabad elfelejteni, hogy a végigjátszandó sztori a Pixar műhelyéből került ki, ők meg nagy bénaságot eddig nem igazán tettek le az asztalra.

ADATOK

KIADÓ
Traveller's Tales

FEJLESZTŐ
WBIE

ÉRTÉKELÉS

Ez a rész is hozza a kötelezőt, se többet, se kevesebbet, de nyári kikapcsolódásnak még így is tökéletes.

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-3240 CPU, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 16 GB HDD.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Továbbra is jól működik a régi recept, a Pixar sztorija és karakterei pedig garantálják a mókát és a kacagást.

KONTRA

Újdonságot tényleg alig találunk benne.

72%

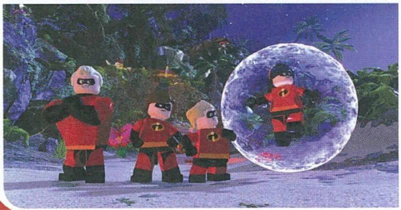
Habár szuperhősnek lenni a Hihetetlen család világában sem fenékig tejfel, legalább a köpeny miatt nem kell már aggódni.

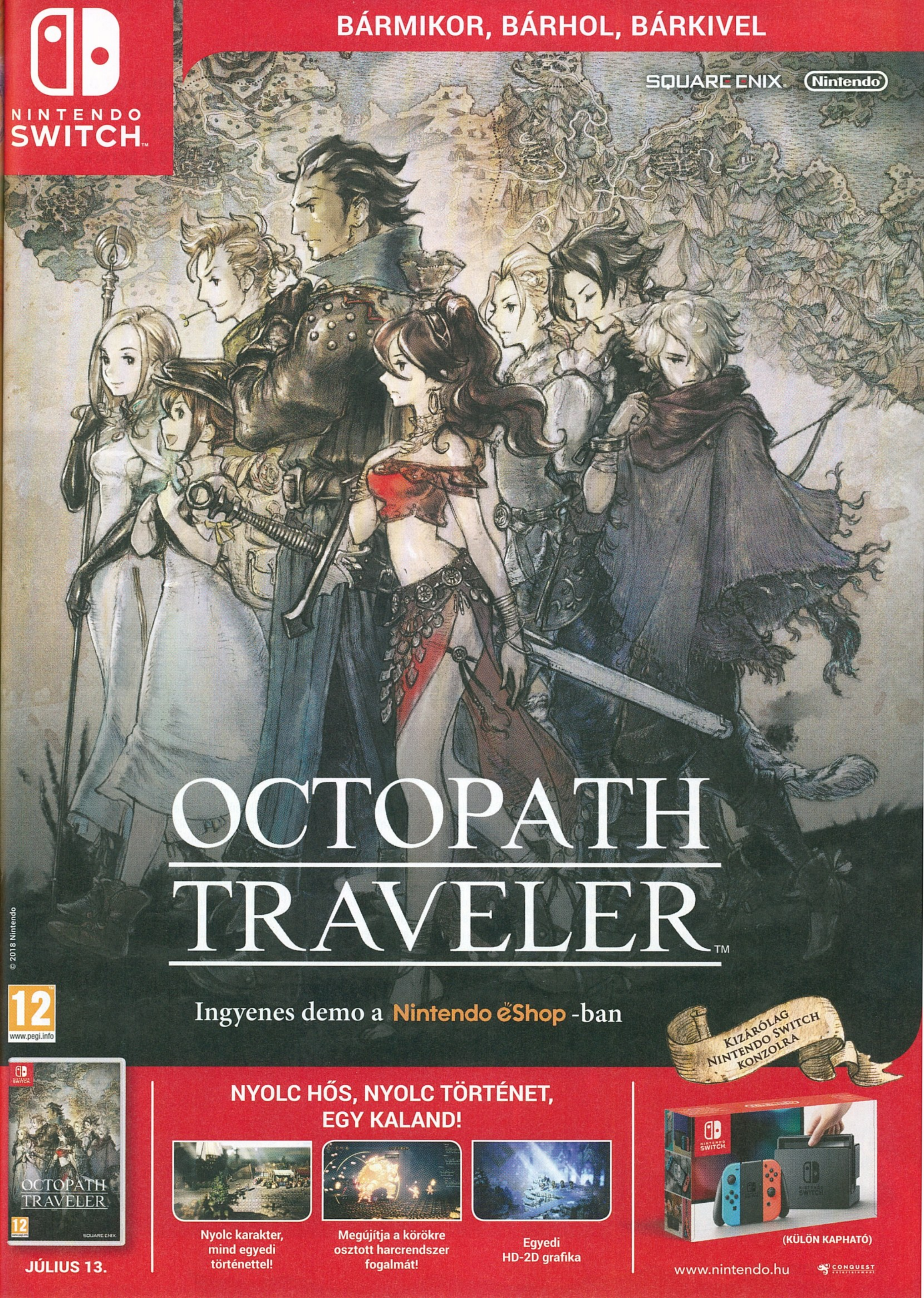
Habár az aktuális rész történetének jelentős része Nyúlánykára összpontosít, azért bőven jut szerep Mr. Irdatlannak, Illanának, Villnek és az apró Furinak is (ő egyébként a legviccesebb és legtáposabb karakter), sőt a cselekmény során más szuperhősök terelgetésére is lesz lehetőségünk, szóval unatkozni senki nem fog. Már csak azért sem, mert az elmúlt évek TT-s programjaihoz hasonlóan most sem csak összefűzött pályákat kapunk, hanem egy hatalmas játszóteret is Municiberg városka képében, ahol nekünk kell felkeresni az újabb és újabb szakaszokat, de emellett most is számos mellékküldetés, kihívás és gyűjtögethető kütyü várja, hogy időt szánjunk rájuk. A ketten is játszható sztorimód pályáit nagyjából nyolc óra alatt lehet teljesíteni, de a megszállottak most is feltornázhatják ezt a számot 20-30-ra, már amennyiben a világ minden szegletét, karakterét és kincsét fel akarják fedezni.

EGYNEK MÉG MINDIG JÓ

A játékon persze így is érződik, hogy ezt főleg a kiadó erőltethette, mintsem a fejlesztőcsapat, hiszen A hihetetlen család óriási népszerűségnek örvend a kicsik körében, és nyilván az sem lehetett hátrány, hogy a szülők is ismerik és szeretik a Pixar világát, így nagyobb az esély, hogy beruháznak a programra. Ilyen szempontból a LEGO The Incredibles a korábbi részekhez hasonlóan működik, és a játéknak megvan az a továbbra is kellemes tulajdonsága, hogy valamivel olcsóbb, mint az éppen aktuális slágerjátékok. Humorban nincs hiány, az erőszakot nem vitték túlzásba, és bár a pályák érezhetően könnyebbek, mint korábban, emiatt néhány megszállotton kívül más aligha fog panaszkodni. Újdonságot viszont tényleg csak nagyítóval lehet találni, ám ennek ellenére a Traveller's Tales legújabb alkotása továbbra is kellemes kikapcsolódás, a megrögzött rajongóknak pedig még mindig ott a remény, hogy a hamarosan érkező, a DC szupergonoszait felvonultató új játék majd végre mutat valami kellemes és formabontó újdonságot…

TELJESEN VÁLLALHATÓ LEGO-JÁTÉK EGY NÉPSZERŰ ANIMÁCIÓS FILM NYOMDOKAIN, PÁR FURCSA DÖNTÉSSEL ÉS MASSZÍV SPOILEREKKEL A HÁTA MÖGÖTT. ELŐSZÖR IRÁNY A MOZI!





NINTENDO SWITCH
BÁRMIKOR, BÁRHOL, BÁRKIVEL
SQUARE ENIX
Nintendo
OCTOPATH TRAVELER™
© 2018 Nintendo
12
www.pegi.info
Ingyenes demo a Nintendo eShop -ban
KIZÁRÓLAG NINTENDO SWITCH KONZOLRA
NYOLC HŐS, NYOLC TÖRTÉNET, EGY KALAND!
Nyolc karakter, mind egyedi történettel!
Megújítja a körökre osztott harcrendszer fogalmát!
Egyedi HD-2D grafika
(KÜLÖN KAPHATÓ)
JÚLIUS 13.
www.nintendo.hu

New GUNDAM BREAKER

CSINÁLD MAGAD!

[ÍRTA BÖJTI] **Tavaly év végén talán mégsem volt olyan halva született ötlet Európába hozni az aktuális Gundam-játékot, legalábbis abból kiindulva, hogy a New Gundam Breaker is erre a sorsra jutott, sőt, még 2018-ban várható a számítógépes, technikailag kiforrottabb változat is.**

A NGB a 2017-es Versus crossoveréhez képest a Gunpla-világot részesíti előnyben, méghozzá immáron negyedik alkalommal, csak éppen idén modern formában, az Unreal Engine 4 áldásos tevékenykedése mellett. Nem kizárólag PS4-en, hanem bizony PC-n is, ami a legnagyobb különlegessége ennek a címnek.

Hogy mi az a Gunpla? Azokat a modelleket hívják így, amik a Gundam franchise-ból születtek, és amikből millió és egy kapható Japánban, sőt emlékeim szerint 2000 környékén tonnaszám árultuk egy háromszámos birodalom akkori üzleteiben is. Nem mellesleg festegethető mütyürökről van szó, avagy a fanok a rajzfilmek és képregények alapján, vagy éppen saját ízlésük szerint színezhetik ki a csökkentett méretű robotokat. A Breaker legújabb epizódja is ezt a kreativitást és rajongást használja ki, elvégre a történetben főszerepet kapott fiatalok a saját Gunpla-seregeikkel vívják csatáikat, a játékos pedig teljes szabadságot kap abban, hogy kénye és kedve szerint állítsa össze a saját karakterét, karaktereit.

A HARCMEZŐN

A sztoriban nagyon nem is érdemes többet keresni, elvégre a visual novelre emlékeztető átvezetők igen feleslegesek, a lényeg a harcokban, az építgetésben és festegetésben van. A sztoriban haladva 3v3 meccseken kell lezúzni az ellenséges csapatot, de tulajdonképpen nem is az opponensek eliminálása a fontos, hanem a

kapott missziók teljesítése a pontokért. A képernyő jobbján rendre questek tűnnek fel, avagy nyissunk meg x számú konténert, szabdaljunk szét 20 normál ellenfelet, gyűjtsünk be valami kiemelt fontosságú alkatrészt, zúzzuk le az égen repkedő óriási gépezetet. Ezek teljesítéséért kapják a csapatok a pontokat, aztán amikor lejár a pályára szánt idő, az nyer, aki jobban áll.

De vesszünk el kicsit a részletekben. Az általában több részre vagdosott térképeken kis konténerek sorakoznak, azokat szétverve kártyák szippanthatók be, amikkel gyorsan fejlődnek a robotok – ezek a szintlépések csak az adott fejezetre érvényesek, a következőnél az egészet újra kell kezdeni. A levert ellenség szintén potyogtat ilyen fejlesztési lapokat, de emellett különféle alkatrészek is hullanak a testükből.

A felszedett apróságokat aztán instant be lehet üzemelni, így jobb fegyverre vagy új páncélra szert téve, de egy központi tárolón keresztül le is lehet adni a raktárba, illetve a misszió végén automatikusan oda kerül minden, ami éppen a karakternél van – de ezeket el is lehet veszíteni. A lényeg pedig az, hogy a harcok során szerzett összetevőkből mit alkotsz. Mindig szeretted volna kipróbálni, hogy egy Aegis Gundam speciális kialakítású lábához passzintva hogy nézne ki a masszív felépítésű Johnny Ridden's Gelgoog Cannon, amit egy Freedom Gundam szárnya díszít? Nos, kipróbálhatod, minden apróságot összevissza pakolhatsz, majd kedved szerint festegetheted az egészet, hogy végül különféle pózokban, eltérő hátterek előtt fotózd a kis kedvenced. Ja, meg persze megmutasd országnak, világnak.

OFFLINE MÓKA, ONLINE GYÖTRELEM

Mert persze online is harcolhatsz, már ha működnek a szerverek. A csapatépítés és -keresés 5-10 perc alatt még talán összejön, ha a rendszer nem dobja szét azt a kemény hat embert, de a csak nevében Quick Match négy nap alatt egyszer sem indult el. Pedig a netes hentelés is jó móka, elvégre a NGB alapvetően jól működik, sőt még szép is a játékboltban, az irodában, a sivatagban vagy akár az űrben akciózva. A látvány kellemes, a harc jó, bár néha kicsit nehézkes, a változatosságra pedig nem lehet panasz. Külső nézetes akciójátékként a rajongóknak ez is ajánlott, bár a fejenként egy-két órás, több szálra bontott kampány után a problémákkal küszködő multi nem igazán éri meg a teljes árat. Reméljük, a PC-s változat már gördülékenyebben startol el.

A mangarobotok összelegózásának gondolata kortalan mókát ígért, a játék pedig egy szép napon PC-re is meg fog jelenni, szóval hurrá!

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Games

FEJLESZTŐ
Crafts & Meister

ÉRTÉKELÉS

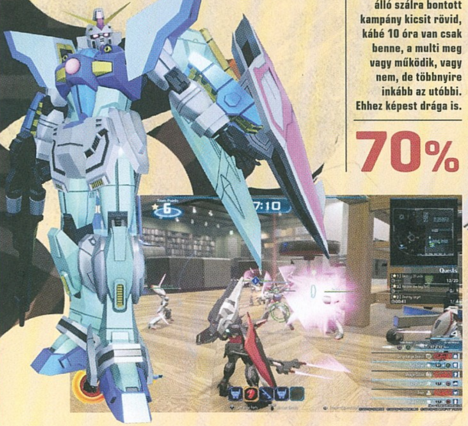
Rakd össze álmaid kasztniját a műanyag darabokból, majd ereszd kis kedvenced a végtelen háborúba, ami tök jól mutat az irodai asztalon vagy a játékbolt állványai között.

TALÁLÁS: **73%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Az Unreal Engine 4-nek hála jól néz ki, a testreszabás rengeteg lehetőséggel kecseget, így a New Gundam Breaker a rajongók álma lehetne...

KONTRA
...de a pár különálló szálra bontott kampány kicsit rövid, kábé 10 óra van csak benne, a multi meg vagy működik, vagy nem, de többnyire inkább az utóbbi. Ehhez képest drága is.

70%



GAME, SET & MATCH

MARIO TENNIS Aces™

[ÍRTA **WILSON**] **Mario a Wimbledont ugyan idén lekéste, de végre megint teniszütőt ragadott, hogy egy újabb sportágban mutassa meg, hogy ő a legjobb – csakhogy számtalan ellenfél és a Mario-univerzum összes rosszfiúja ugyanezen ambíciót dédelgeti.**

Az emberi kreativitás határtalan. Több emelet magas épületkolosszusokat húztunk fel daru és modern eszközök nélkül, korábban halálos betegségeket, fertőzéseket sikerült legyőzni, a modern számítógépek feltalálása előtt eljutottunk a Holdra, és akár pár perc intenzív játék után is képesek vagyunk kitalálni teljesen új káromkodásokat. A Mario Tennis Aces ugyanis nem szimplán csak egy újabb spinoff, ahol Mario újra valami teljesen szokatlan munkakör betöltésére vállalkozik, de egy annyira kemény, könyörtelen, szívszorítóan kegyetlen sportjáték, amitől talán még a FromSoftware is elrettenne – pedig ha valakik, hát ők aztán látták már a pokol bugyrát. Sőt, ők maguk gyártják, van még azonban mit tanulniuk a Nintendótól.

NADAL NYOMÁBAN

A Mario Tennis Acest nehéznek nevezni meglehetősen visszafogott lenne: legyen elég annyi, hogy a kampány során új szitokszavakat, káromkodásláncokat lehet létrehozni, egy ponton túl pedig a Nintendo zsebét gazdagítani a ripityára tört kontroller pótlásával. Ami tegyük hozzá, nem teljesen meglepő, a fejlesztői feladatokat ellátó, szintén japán Camelot pontosan erre a nehézségi szintre építette a pályafutását a még Sega Mega Drive-ot boldogító Shining Force-sorozattal. Az ezredforduló óta szinte csak és kizárólag Mario-sportjátékokhoz, golfhoz és teniszhez adták a nevüket, de Mario utoljára 2015-ben ragadott ütőt, a Wii U életciklusának vége felé érkező Mario Tennis: Ultra Smashben, amely kevéske játékmódjával és szinte nulla tartalommal ejtett csorbát a Mario-sportjátékok hírnevén.

Sok mindenért kellett hát kárpótlást nyújtaniuk, és szinte maradéktalanul sikerült is. Kezdésnek ott van rögtön az est fénypontja, az egyszemélyes kampány: az Adventure-mód, ahol Mario és Toad a Mario-világot bejárva kénytelen megmérkőzni a világ összes ismertebb lényével. Csakhogy itt nem hagyományos teniszjátékok várnak, hanem változatos és brutális kihívások: folyamatosan változó pályák (ahol a labdát szó szerint megehetik, és rakétasebességgel köphetik ki a Muncherek), terepakadályok (egy hajóárbóc a háló közepén, amiről gellert kaphat a labda), logikai feladványok és hatalmas bossok, akiket csak és kizárólag jól időzített, különleges ütésekkel lehet elnáspángolni. A sikeresen teljesített mezők, és igazából minden próbálkozás után tapasztalati pont szerezhető, mellyel Mario szintet lép, de bizonyos akadályok, ellenfelek újfajta ütőket adhatnak, és teljesen új stadionokat nyithatnak meg. Az ütőkre azért is szükség lesz, mert a Mario Tennis szabályrendszere nem teljesen életszerű. Bár a tenisz összes fontosabb előírása aktív, a karakterek repertoárját szupertámadások, időlassítás és ehhez hasonló dolgok színesítik. Ezek jó időzítésével, megfelelő használatával akár az ellenfelek teniszütői is eltörhetők, mely KO-val, azaz azonnali győzelemmel jár - és ez bizony visszafelé is igaz!

MINT WIMBLEDONBAN

A brutális Adventure-mód mellett természetesen van egy kisebb, offline bajnokság is, ahol kieséses rendszerben lehet küzdeni a kupáért, de természetesen az igazi hangsúly – főleg a jövőt tekintve – a multiplayeren van, amely egyelőre eléggé foghíjas. Bár irányítható karakterből már most is egy tucat van, stadionból, pályából meglehetősen kevés, és már most biztos, hogy a repertoár csak DLC-vel fog bővülni. Ha azonban a Nintendo legalább olyan aktívan és erősen támogatja a Mario Tennist, mint teszik azt a Splatoon 2-vel, akkor nem szimplán a Switch egyik legszórakoztatóbb sportjátéka lesz a kínálatukban, de az egyik legjobb érv is a hamarosan elinduló, fizetős Nintendo Network mellett - ahol jobb is, hogy nincs egyszerű hangkommunikáció, hiszen úgy sokkal kevesebben hallják, amint az embert szétveti az ideg egy újabb elvesztett szett után...

NEM TETTÜNK VOLNA NAGYOBB ÖSSZEGET ARRA, HOGY A NINTENDO MÉG A TENISZT IS IZGALMASSÁ TUDJA TENNI.

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**

FEJLESZTŐ **Camelot**

ÉRTÉKELÉS

A Mario Tennis Aces az elmúlt évek legjobb teniszjátéka, még úgy is, hogy az amúgy parádésan ötletes Adventure-mód nehezebb és frusztrálóbb, mint a teljes Dark Souls-sorozat együttvéve.

TÁLALÁS:	**85%**
TARTALOM:	**70%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**85%**

PRO

Fantasztikus bossharcok és kreatív pályák a kampányban, stabil és élvezetes online mód.

KONTRA

Brutális nehézségi ugrások az Adventure módban, alig egy tucat játszható karakter van, és pályából sincs túl sok.

80%

Bár elméletileg egy teniszjátékról van szó, a Nintendo ezt a műfajt is a Mario-játékok sajátosságaival dobta fel.

Westworld

[ÍRTA **CHOCHO**] **Nemrég ért véget az HBO Westworld című sorozatának második évada, a hájpnak megfelelően pedig ideje volt játékformába önteni a következmények nélküli szórakozásra vágyó szupergazdagok legkedvesebb vidámparkját.**

Kiadó: WB Games ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** https://bit.ly/2IOIQaU ■ **Megjelenés:** 2019.06.21. ■ **Ár:** ingyenes

A simán csak Westworld című freemium mobiljáték a szokványos formulát követi. Az ingyenes letöltés után az első évadból ismerős Theresa vezeti végig a játékost a park menedzsmentjének különböző fázisan, miközben elmagyarázza, hogy ez még nem a valódi Westworld, csupán egy szimuláció, amivel a gyakornokok rátermettségét elemzik a robotokból bazári szórakozást csináló Delos nevű megacég szuperokos (és szupergonosz) felsővezetői. Célunk nem több, mint a parkba látogató vendégek kedvére tenni, méghozzá úgy, hogy legyártjuk és kivezényeljük melléjük a hozzájuk legjobban illeszkedő robotokat, vagy ahogy itt hívják őket, hosztokat. Idővel persze növelni kell Westworld kapacitását, azaz egyre több épületet és föld alatti laboratóriumot kell építenünk, mindehhez pedig nyilván pénz és idő szükséges – pont, ahogy az összes freemium mobiljáték esetében. A Westworld is tele van mikrotranzakciókkal, avagy komoly forintráfordítással jó gyorsan fel lehet virágoztatni a parkot, a többség számára viszont marad a lassú fejlesztgetés, illetve ennek gyümölcseként a több hétnyi játék árán felépített, saját Westworld nyújtotta élmény, mely parkot természetesen menedzselni kell. És ez az a terület, ahol a játék kitűnik az átlag freemium appok tengeréből: saját kis birodalmunk fejeként számtalan olyan dolgot tehetünk meg, amik ismerősek lehetnek a sorozatból, mivel pedig annak forgatókönyvírói is besegítettek a játék szövegkönyvének kidolgozásába, az általános narratíva nemcsak megidézi a széria stílusát, hanem egyben segíti is a roppant komplex filozofikus sci-fi hátterének megértését.

Mivel időrendben kevéssel az első évad előtt járunk, a spoilerektől nem kell tartani, ugyanakkor a sorozat megtekintése elengedhetetlen a teljes élmény megtapasztalásához. A történeten és a hangulaton túl kiemelendő, hogy a Westworldben nincs olyan, kizárólag pénzzel átüthető sikerplafon, mint amilyennel a pár hónapja bemutatott South Park: Phone Destroyer esetében találkozhatunk, szóval, ha van rá időnk, ez a játék hosszú ideig a társunk lehet – pont, mint egy kedves hoszt Westworldben! Egyedül a grafikai stílussal nem vagyok teljesen kibékülve. Félreértés ne essék, a játék gyönyörű, a hosztok és vendégek interakciói pedig túl is mutatnak a műfajon, utoljára a Fallout Shelterben láttam hasonlóan kidolgozott jeleneteket. Épp csak a rajzfilmes, cuki karaktereket nehezen tudom összeegyeztetni a sorozatban látott kegyetlenséggel – persze, tudom, ez csak szimuláció... Összességében megéri esélyt adni a Westworldnek, különösen, ha rajongója vagy az HBO alkotásának, és magad is tisztában vagy vele: most cirka két évig robotok nélkül kell boldogulnod.

80%

Goosebumps: HorrorTown

[ÍRTA **CHOCHO**] **A hazánkban Libabőrként ismert ifjúsági horrorkönyvszéria mobiljátékos adaptációt kapott, amit ráadásul mindenki ingyen tölthet le készülékére. Kortalan mesék a kriptából, nemcsak rémfilmrajongóknak!**

Kiadó: Scholastic ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** https://bit.ly/2MFOQx8 ■ **Megjelenés:** 2018.05.30. ■ **Ár:** ingyenes

Magyarként furcsának tűnhet, de angolszász kultúrterületen évtizedek óta népszerűek a fiatalokat célzó horrorművek, legyen szó könyvekről, filmekről vagy tévésorozatokról. Az olyan bizarr alkotások, mint a Nickelodeon-féle Cry Baby Lane vagy Are You Afraid of the Dark? néha egészen sötét helyekre merészkednek, és akkor a kisebb kerülőutakkal hazánkba is eljutott Goosebumps, avagy Libabőr-könyvek és filmek még szóba sem kerültek. R.L. Stine gyakran szürrealitásba forduló, elsősorban nagykamaszoknak szóló tanmeséi ugyan nem a legvadabb munkák a műfajban, de azért megvan a maguk hangulata, ezt pedig a HorrorTown című városmenedzselgetős mobiljáték is egész jól átvette. Nem, ez nem tévedés, a játék valóban egy városka irányítását adja a kezünkbe, de nem kell szellemjárta Sim Cityt vizionálni, Horror Town ugyanis a címének megfelelően egy olyan városka, ami elsőre ugyan roppant unalmasnak tűnik, ifjonc lakói azonban hamar rájönnek, hogy veszedelmes, ősi erők szunnyadnak az utcák alatt, amelyeket bizony mi, játékosok fogunk a felszínre hozni. Persze itt is megtalálható a szokásos mobiljátékos recept összes eleme, a gyűjthető pénztől kezdve a szintezésen át a mikrotranzakciókig, de az egészet feldobják az idézhető lények, amik kifejezetten vicces kis sztorik és animációk formájában hozzák a frászt HorrorTown lakóira. A félelem itt egyébként szintén erőforrásként működik, szóval minél jobban rettegnek a lakók, annál gyorsabban haladunk a játékkal. Sajnos a játék a műfajának – és üzletmodelljének – megfelelően egy idő után durván lelassul, és azért a kissé monoton zenét is szívesen vettem volna, ha itt-ott felváltja valami... más, de tényleg, akármi.

Ezek azonban apró nüánszok egy amúgy meglepően összetett és jól működő mobiljátékban, amit tényleg melegen ajánlok minden horrorrajongónak. Akik olvasták Stine könyveit, megannyi utalást is felfedezhetnek a történet során, bár szerintem Magyarországon nem sok ember merült el a regények (sokszor még a sorozatnál is sokkal sötétebb) világában.

75%

Valkyrie Profile: Lenneth

[ÍRTA CHOCHO] A Square Enix évek óta portolja okoseszközökre a legnagyobb szerepjátékait, a legendás Valkyrie Profile-t pedig nem is annak eredeti formájában, hanem bizony az eredetileg felújított PSP-s kiadásban tárja a mobiljátékosok elé.

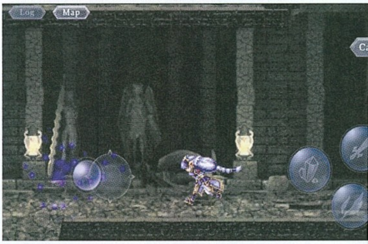
Kiadó: Square Enix ■ **Platform:** Android, iOS, Steam ■ **Link:** https://bit.ly/2MFQjDE ■ **Megjelenés:** 2018.05.28. ■ **Ár:** 5490 Ft

A bevezetőben használt jelző nem túlzás, a jövőre huszadik születésnapját ünneplő Valkyrie Profile valóban egy grandiózus JRPG, ami annak idején PlayStationön hódította meg több millió játékos szívét. Tette mindezt annak ellenére, hogy technológiai szempontból inkább tartozott a múltba, mint a kortársai közé – hiába, a 2D-s, SNES-jellegű grafikát bőven ellensúlyozta a kidolgozott sztori, a gyönyörű zene, no meg a sajátos hangulat, amit a kombókra épített, a maga korában forradalminak számító harcrendszer is csak tetézett.

Az amerikai piacra szánt alapjátékot azonban alaposan megnyirbálták a japán kiadásához képest, így a PSP-s Valkyrie Profile: Lennethre hárult a feladat, hogy kiköszörülje a csorbát. És mivel PSP-je ma már nem sok játékosnak van, a Square Enix végül Androidra és iOS-re is kiadta a programot, egy, a kiadótól megszokott, az átlagnál magasabb árcédulával. Mivel egy klasszikus, lazán 60 órás JRPG-ről van szó, amit már sokan ismerhetnek, ha máshonnan nem, hát hallomásból, így az alapokat csak gyorsan ismertetem: adott a skandináv mitológia által megénekelt világvége, amit hősünk, az istenek birodalmából alászállt valkűr próbál megakadályozni... legalábbis látszólag. A két tucat játszható karaktert és megannyi világot felvonultató történet hozza a műfajtól elvárt melodrámát és fordulatokat, mi több, összesen háromféle végkifejletet tartogat, szóval egy ideig el lehet játszani vele.

A grafikai stílus kissé régimódi, cserébe viszont csodálatos animációkat, valamint kidolgozott, művészi sprite-okat és háttereket nyújt. Ehhez jön még a mobilos irányítás, ami viszont már vegyes összképet mutat. Valkűrünkkel repkedni, illetve a játék fejlődési interfészét és tárgylistáját böngészve mindent rendben találunk, a kombókra kihegyezett, roppant gyors lefolyású csaták azonban olyan reflexeket követelnek, amelyek még egy tapasztalt mobiljátékosnak is a becsületére válnak. Még szerencse, hogy az alkalmazáson belüli vásárlások útján csalhatunk, ha szeretnénk... igen, ez nem épp elegáns megoldás. Összességében tehát kapunk egy remek és tartalmas játékot, aminek az átirata hagy maga után kívánnivalókat. Ugyanakkor, ha egy egész nyarálást lefedő, sötét hangulatú kalandra vágyunk, még mindig megérheti beruházni a Valkyrie Profile: Lennethbe.

70%



Viharvert hősök párbaja

[ÍRTA **ASTRODAVE**] **Az öt főből álló csapatok felsorakoztak a bázis falai mögött, és türelmetlenül várták, hogy megnyíljanak a kapuk. Nehéz feladatra vállalkoztak, hiszen a győzelmet jelentő torony a messzeségben alig látszott, az oda vezető út pedig veszélyekkel teli.**

Gyakorta éri az a vád a többszemélyes, csapatalapú harcokra épülő alkotásokat, hogy megjelenésükkel, majd egyre szélesebb körben való elterjedésükkel gyakorlatilag lassú haldoklásra ítélték a valós idejű stratégiákat. Szemmel látható tény, hogy manapság valóban kevesebb említésre méltó RTS lát napvilágot, azonban a MOBÁ-k is kiváló lehetőséget biztosítanak a reflexek és a taktikai érzék összehangolására, mindemellett ismerősökkel, barátokkal játszva kiemelkedő közösségi élményt nyújthatnak. És míg sokan megelégednek egy-egy alkalomszerű mérkőzésben való részvétellel, addig a legügyesebbeknek és legkitartóbbaknak lehetőségük nyílhat egy profi csapat tagjaként nagyobb tömegek előtt is megmutatni tudásukat egy rangos esport-esemény keretében, mely hírnevet, rangot és nem utolsósorban tetemes anyagi javat is biztosíthat számukra. A töretlenül érkező csomagoknak köszönhetően a Heroes of the Storm háza táján folyamatosan zajlik az élet; a kisebb hibák kijavítása és a képességek egyensúlyba hozatala mellett rendszeresen újabb vitézek tesznek látogatást a Nexusba, aminek köszönhetően a kezdetben csupán maroknyi számú karakter helyett jelenleg már közel 80 hősből választhatjuk ki a számunkra szimpatikust. Még a friss bővítmény érkezését megelőzően lehetőségünk nyílt beszélgetni a készítőkkel, akik örömmel mutatták be az új bajnokot, beszéltek a friss pályáról és a vonatkozó eseményekről, valamint szívesen válaszoltak a hozzájuk intézett kérdésekre, amik közül a legérdekesebbeket emeltük ki.

A játékban található számos lény közül kit ajánlanátok azoknak, akik esetleg csak most kívánnak megismerkedni a játékkal?

Elsősorban a távolsági Assassinokkal érdemes kezdeni, mint például Jaina, Valla vagy Raynor.

Annak idején dobozos formában is megjelent a játék. Nem terveztek a digitális formátum mellett újra egy kézzelfogható verziót kiadni mellékelt figurákkal, egéralátéttel?

Nem, ilyesmi nem várható.

Néhány hónappal a megjelenését követően a Hanamura pálya eltűnt, majd később már custom meccseknél sem volt választható. Viszontlátjuk még ezt az arénát?

Habár az az Overwatch-kinézetű pálya igencsak esztétikus volt, a játékosok nem kedvelték a mechanikáját, ezért úgy döntöttünk, hogy ideiglenesen eltávolítjuk és átdolgozzuk. Pontosan még nem tudjuk, mikor tér vissza.

Quick mérkőzéseket játszva gyakran feltűnt, hogy a játékosok rangjai között eléggé nagy az eltérés, olykor összekerül egy 10-15-ös szintű akár egy 800-assal is. Volna mód arra, hogy legyen egy maximális szintkülönbség (mondjuk legfeljebb 200-300)?

A matchmaking-rendszer egy nehéz kérdés és folyamatosan dolgozunk rajta, hogy a meccsek élvezetesek legyenek. A szintkülönbséget viszont igencsak körülményes kiküszöbölni, hiszen mi van akkor, ha egy vagy több magas szintű játékos csapatában van egy kezdő is? Ez esetben tehát inkább javasoljuk a rangsorolt küzdelmeket.

A Heroes of the Storm nem csupán a Blizzard ismertebb alkotásainak a hőseit emeli be, de kakukktojásként a vikingek is játszhatóak a '90-es években megjelent The Lost Vikingsből. Várható esetleg további klasszikus figurák felbukkanása, mint például Blackthorne vagy esetleg egy jármű a Rock n' Roll Racingből?

Az a jó a HotS-ban, hogy nyitottak a lehetőségek a karakterek terén, a lényeg, hogy illeszkedjen a

játékmenetbe, így tulajdonképpen bármi elképzelhető ezen a téren.

Az összecsapások során előfordul, hogy kilépnek a csapattársak és a meccs esélytelenné válik. Tervezitek a „feladás" opció hozzáadását?

Játékunk gyors menetekre épül, és tapasztalataink alapján gyakran meg lehet fordítani még egy vesztettnek tűnő állást is. Úgy gondoljuk, hogy a mérkőzésnek akkor van vége, amikor valamelyik bázis ledőlt.

Oda tudtok figyelni a kellemetlen, másokat becsmérlő játékosokkal kapcsolatos jelentésekre?

A mostani rendszer alapján elnémítjuk a szitkozódókat, és a büntetés ideje alatt eltiltjuk őket a Hero League-től. A jövőben ezen szigorítani fogunk, és akár teljesen száműzhetjük a mások élményét tartósan elrontó játékosokat.

Tervezitek konzolon is kiadni a játékot?

Kezdetektől fogva PC-re terveztük, és túlzottan sok változtatást igényelne az átültetés, ezért egyelőre nem várható konzolos verzió.

Esport terén is egyre nagyobb teret nyer magának a játék, mik a tervek ezzel kapcsolatban a jövőben?

Az eddigi BlizzConokon látványos mérkőzéseket láthattunk, és természetesen idén is lesz Heroes of the Storm Global Championship a rendezvényünkön. Az érdeklődőknek ajánljuk a hivatalos HGC-oldalunkat, ahol követni lehet az eredményeket és a meccseket is.

A kerekasztal-beszélgetést követően az érkező hős képességei és a kapcsolódó csatatér látványos videók keretében kerültek bemutatásra, ezeket azonban az újságban értelemszerűen nem tudjuk bemutatni.

Június hónaptól Yrel mindenesetre nem csupán a Warcraft-univerzum neves hőse, hiszen mostantól másfajta csatatereken is szolgálatot kell teljesítenie serege élén. A kifejezés nem véletlen, ugyanis személyében egy újabb közelharcossal gazdagodtunk, aki leginkább a frontvonalban érzi jól magát, jellemvonásai azonban nem csupán pusztításra, de gyógyításra is használhatóak. A három fő tulajdonságainak egyikével ugyanis szent energiákat képes maga köré idézni, amivel egyszerre sebzi a közelben tartózkodókat, és emellett életerőt is visszanyer. Kalapácsát megsuhintva ellökheti a támadókat, a harmadik támadási módjával pedig az ellenfélre ugorva le is lassítja őket rövid időre. A választható két hősképesség közül az egyikkel védőfalat vonhatunk Yrel köré, ami egyrészt elnyeli az őt érő támadásokat, másrészt gyógyítja is a kékbőrű lányt; a másik ultival megszentelhetjük a földet, ami által plusz pajzshoz jutunk. Mindezeken kívül még aktiválhatunk egy további jellemvonást is, amivel a következő alapképességet mana költség nélkül igénybe vehetjük. Valamennyi képességére jellemző, hogy használatuk előtt tölthetőek, tehát ha nem vetjük be őket rögtön, hanem kicsit kivárunk, akkor nagyobb rombolást okozhatunk, illetve nőhet a hatótávolság is.

Az „alteraci visszhangok" esemény keretében hadba vonulhatunk a Horda és a Szövetség oldalán is, a szükséges kihívásokat elvégezve (mint például Warcraft-hőssel több ízben nyerünk és kiiktatunk legalább 50 ellenfelet) portrékkal, zászlókkal és ládákkal lehetünk gazdagabbak. Ennél is izgalmasabb azonban az új harctér: a hóval borított, nagyméretű, háromsávos pályán Alterac völgyében csapnak össze a szembenálló felek. Számos érdekes mechanizmus jellemzi ezt a helyszínt, például nem a megszokott core főépülettel találkozunk majd, hanem a két frakció vezetőjével kell megküzdenünk a végső diadalért: a horda vezére Drek'Thar, míg Vanndar Stormpike az Alliance élén áll. A hadvezéreket egy keep ledöntése után lehet ostromolni, azonban +20 páncélzatot kapnak mindegy egyes épségben lévő keep után, tehát a védelem csökkentéséért mindhárom ellenséges épületet érdemes rombolni. A core-októl eltérően immár egyik főnök sem szemléli tétlenül egy helyben álldogálva az őket érő rohamokat és támadás esetén kíméletlenül visszacsapnak. Egy-egy keep kiiktatása további előnyökkel is jár, hiszen ekkor (az eddig szokásos katapultok helyett) közelharcos Fosztogatók indulnak meg, akik a többi miniont vezetik a csatában, és a generálisok ütéseinek nagy részét magukra vállalják. Mindemellett a térképen egy új mechanika is helyet kapott, a fogságba esett lovasságunkat ugyanis kiszabadíthatjuk, miközben ellenlábasunkat meggátolhatjuk abban, hogy ugyanígy tegyen.

Némi időre ugyan szüksége van lovas katonáinknak, hogy kiszabaduljanak a börtönből, ezt követően viszont hálából minden egyes sávon támogatást nyújtanak a közelben tartózkodó szövetségeseknek és plusz mozgási sebességet, valamint támadóerőt biztosítanak számukra. Beleütközhetünk tábort vert zsoldosokba és bossokba, melyek csökkentik a páncélzatot, vagy éppenséggel egy adott területen lassítják a közelükbe merészkedőket. A hófödte terepen barangolva nem csupán az utunkba kerülő ellenség, hanem a terep is nehezítheti a haladást: a sártócsán gyorsan átkelve nem érzékelünk változást, viszont huzamosabb ideig benne állva számottevően lelassulunk, ami egy komolyabb összetűzés esetén jelentősen befolyásolhatja a csata kimenetelét. G

Velük interjúztunk

Kaeo Milker

A Heroes of the Storm termékigazgatója a The Lost Vikings óta ismeri és kedveli a Blizzard játékait. Még a 2000-es évek elején kezdett el dolgozni a kaliforniai cégnél, minőségért felelős tesztelőként ügyelt a Warcraft III: Reign of Chaosra, emellett pályákat készített és a hangját is adta a játékokhoz. RTS-rajongóként aztán a StarCraft II producere lett; kedvenc karakterei Kerrigan és Gazlowe, így nem annyira meglepő, hogy a lányát a StarCraft hősnője után nevezte el.

Matthew Cooper

Matthew a játékbeli egyensúlyért felelős csapat vezetője; a tesztelőktől érkező visszajelzések alapján igyekszenek a minimálisra csökkenteni a hősök közötti erőkülönbséget. Hasonló feladatkörrel rendelkezett már a Blizzardhoz való csatlakozás előtt is a Relic Entertainmentnél, ott a Company of Heroes kiegyensúlyozottságára figyelt. 2008-ban aztán a StarCraft II-n dolgozó csapat tagja lett, ezt követően „igazolt át" a Heroes of the Stormosok körébe.

Matt Villers

Meglehetősen komoly kihívás minden hónapban új harcosokkal bővíteni a játékot. Matt 2009-ben lett a Blizzard alkalmazottja, akkoriban még az ügyfelekkel való kapcsolattartás volt a fő teendője. Ezt követően pályatervezőként járult hozzá a Diablo III-hoz, majd a StarCraft II kötötte le a figyelmét, míg jelenleg a Heroes of the Storm vezető designereként biztosítja, hogy az érkező hősök képességei és hangjai maradéktalanul illeszkedjenek a játék világába.

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA BÖJTI, MCMACKO] **Ahogy mindig, nyáron a nagyobb stúdiók kicsit visszavonulót fújnak, ők inkább a tavaszi és az őszi szezonra építenek, ezzel szemben a kicsik a melegben is aktívak, ezzel kihasználva azt, hogy kevesebb nehézsúlyú konkurenciával kell megküzdeniük. Ebből kiindulva vártam már a júniusi felhozatalt a Radar alatt feltöltéséhez, és nem is kellett csalódnom. Ezúttal McMacko kollégával estünk neki a kis költségvetésű címeknek, a lista pedig egészen impozánsnak bizonyult, nehéz is volt a választás, de végül kimondottan változatos rovatot hoztunk össze. Van itt apró vadnyugati akció-kaland, ami kellemes és nagyon nosztalgikus érzéseket kelthet a tapasztaltabb játékosokban, plusz végre 2D-ben is sikerült kimaxolni a Dark Souls-érzést, ami immáron szinte tökéletesen adja vissza a kilátástalanságot és az elmúlást. A horror Shadows Peak után a Witch Hunt egy boszorkányvadász bőrébe bújva hozza ránk a frászt, míg a Meow Motors jópofa gokartozásra nyújt lehetőséget – cicákkal a főszerepben. Kiemelendő még az Antigraviator jövőbeli versenyzése, az Overload Descent-idézése és a Ghostly Matter retrója is. Választék tehát van bőven, tessék benézni a radar alá, biztosan találsz magadnak valamit te is!**

Witch Hunt

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: ANDRII VINTSEVYCH – MEGJELENÉS: 2018.06.02. – ÁR: 8 EURÓ (KB. 2600 FT)

Miután a 2017-es Shadows Peak korai verziója egészen kellemes volt a nyitott világgal és a hátborzongató atmoszférával, az ukrán indie fejlesztő legfrissebb projektje kiváltképpen felkeltette az érdeklődésem. Andrii ismét a korai hozzáférésben próbálkozik, ám ezúttal egy kifejezetten egyedi darabbal, ami a boszorkányvadászok nehéz életét mutatja be. Egyedi, mert ezt eleddig talán csak a Crytek vállalta be, ezúttal azonban kizárólag rajtad áll minden.

Azt gondolnád, hogy egy boszorkányvadász élete csak játék és mese, de nagy tévedés, erre pedig a Witch Hunt főhőse a legjobb példa, akinek családját démonok mészárolták le, ezért bosszút esküszik, majd a fény útjára térve úgy dönt, ellátogat Bellville-be, a rosszhírű városba, ahol a Gonosz embereket rabol el és öl meg nap, mint nap. Az elátkozott helyre érve látható, hogy valami tényleg nincs rendben – a sötét erdő mélyén borzalmas szörnyetegek tanyáznak, rendre megtámadva az áthaladókat, a városka főterén akasztott boszorkány lengedezik, és mintha soha nem sütne a nap, olyan koromfekete az ég. A feladat: felfedezni az erdőt, levadászni a zombiszerű lényeket, boszorkányokat, vámpírokat, megvadult négylábúakat és mindazt az elképzelhetetlennek tűnő szörnyűséget, amik a fák lomjai és törzsei közt tanyáznak. Persze ez a vadászat sem egyszerű, a fegyverek korhű változatait újra kell tölteni, ami alatt a főhőst simán szétcincálják a monstrumok, emellett nem nehéz pánikba esve elbénázni a lövéseket, mikor a hangulat fekete takaróként nehezedik az emberre, hogy levegőt is alig kapjon. A belső nézetes kaland-akcióban van némi RPG is a fejlődéssel, a vásárolgatással, meg egy kevéske direkt ijesztgetés az olcsóbb megoldásokkal (pl. szörnyarc sikolt a képernyőbe), a korai hozzáférésű változat viszont majdnem kész, teljes egészében felfedezhető a nyitott világ, Andrii a visszajelzések alapján szeretné javítani az élményt, hogy az megfeleljen a vásárlóknak. Az atmoszféra mindenesetre megvan, a szörnyek mondjuk buták, mint a tök, de kellőképpen hatásosak, pláne többen támadva, a látvány az árhoz képest rendben van, aztán meglátjuk, mi sül ki pár hónap alatt ebből az egyébként remek elképzelésből.

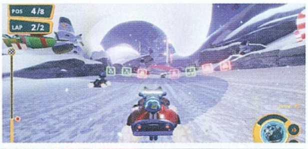
Meow Motors

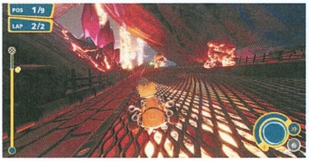
PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: ARTVOSTOK – MEGJELENÉS: 2018.06.04. – ÁR: 17 EURÓ (KB. 5600 FT)

Gokartjátékot készíteni egy időben meglehetősen alja dolog volt. Egykoron jól menő, közismert sorozatok lefelé gurulását jelentette, ha a hősök akciódús kerekezésben kezdték el egymást mardosni. A PlayStation 2-es idők elmúltak, a kart-versenyek is kicsit háttérbe kerültek, így nemhogy ciki, de akár még izgalmas is lehet egy minőségi akció-versenyjáték. Pláne, ha cuki körítés és egyedi karakterek járnak a móka mellé.

Egy orosz kis csapat fejlesztésében érkezik a Meow Motors, amely (spoiler alert!) nem váltja meg a világot, pusztán egy laza kis macskulásra hívja a játékosokat, négy keréken, apró gokartjárgányokban, ahogy azt a cicusok Mariótól tanulták. Félve indítottam el a programot, és az első percekben nem is voltam elájulva a mechanikától. Gyakorlatilag egy súlytalan, kicsit ízetlen (ahogy kémia órán mondtuk: színtelen-szagtalan) versenyjátékkal kezdtem el körözgetni. Az irányításból hiányzik a kakaó, a fegyverek kicsit suták, az ellenfelek mesterséges intelligenciája pedig olyan semmilyen. Volt 10-15 éve egy olyan korszak, amikor sokan próbálkoztak hasonló játékokkal, de ezek gyakran a reggeli zabpelyhes dobozokban kötöttek ki, vagy az ezer forintos büdzsé sorozatokban bukkantak fel... Aztán teltek-múltak a körök, és kezdtem hozzáidomulni a játékhoz. Lazán vettem a három játékmód (driftelés, verseny, fragzúzda) kihívásait, és mindeközben egész pihentető, agyat kikapcsoló karikázásban vettem részt. A Meow Motors semmiben sem mutat előre, már ami a műfaj lehetőségeit illeti. Az előzetes verzió viszont már most hangulatos kis pályákat, teljesen játszható, ám eleganciától és mélyebb rétegektől mentes kart-izgalmakat kínál. Talán pont abban rejlik a vonzó mivolta, hogy simán elképzeled magad, ahogy a család legkisebb gyerkőceivel körbeülitek a játékot – akár négyfős osztott képernyős módban. A program célközönségét is leginkább így lőjük be. Hardcore játékosként, Mario Kart-veteránként ne izguljatok rá a Meow-ra, mert nem azt kapjátok majd, amit megszoktatok. Ha viszont valami apró csecsebecsét keresel az ovis korú kölyköknek, akik rápörögtek a videojátékokra – nekik ideális, kedves kis választás lehet a Miaú Motorozás.





Tiny Hands Adventure

FEJLESZTŐ: FUNWARE, BLUE SUNSET GAMES - MEGJELENÉS: 2018.07.17. - ÁR: 15 EURÓ

Egy dolog évtizedek óta áll nálam: jóféle és hangulatosnak tűnő platformjátékokkal szinte azonnal le lehet kenyerezni. Ebből kifolyólag az sem csoda, hogy a Tiny Hands Adventure esetén első látásra felébredt bennem a 10 éves gyerkőc. Sajnos azonban a lengyel játék csak képeken mutat jól, a valóságban kiderül, hogy egy nagyon szimpla kalanddal van dolgunk... Jóval a megjelenés előtt néztünk a vicces kis T-Rex körmei alá!

Az alap témaválasztás zseniális, de ez sajnos nem más, mint a csalóka kezdet. Vegyél egy T-Rex figurát, nevezd el Bortinak. Dobd be őt a tipikus platformer-mesevilágba, havas, dzsungeles, tengerpartos díszletek közé, és emeld címbe a cuki karakter nyilvánvaló gyengeségét. Bizony, Bortinak két, mémbe illően rövid kart adott a sors. Így hát ő meg is toldja ezeket a kacska végtagokat egy lépéssel, meg inkább néhány, a keze ügyébe kerülő tárggyal: a fúrófejjel, a mechanikus karral, egy mókapálcával és két bottal. Eddig rendben is lenne a történet, és az is okés, hogy a lengyel készítők pofátlanul nyúlják a Crash-sorozatra jellemző külsőségeket és stílust. Az viszont nincs rendben, hogy a játék, gyakorlatilag pár héttel a megjelenése előtt nagyon gyengus képet fessen magáról. Másképpen: a Tiny Hands Adventure olyan, mintha a Unity fejlesztőrendszerhez vásárolt „Csináld Magad Platformer Kit!" segítségével készült volna. A pályadizájn éppenhogy funkcionális, minimális kihívással és minimális rafinériával.

Az ellenfeleket letaroló harcnak semmi súlya, karakterünk irányítása pedig légies, jellegtelen. Az embernek olyan érzése támad, mintha a kilencvenes évek közepén megjelent Croc és első Crash koncept pályáival játszana, amiket a készítők csak azért hoztak létre, hogy bemutassák: „Na, ilyet is lehet, fiúk!". A problémák mellett pedig esedékes a PS4, XO, Switch átiratok érkezése is – tehát a srácok valóban elég komoly energiát fektettek abba, hogy a Unity fejlesztői felületén más platformokra is összerántsák a kódot. Gondolhatjátok, hogy az éppen minden figyelmet bezsebelő, nyári slágernek szánt Crash újrakiadás és mondjuk a Mario Oddyssey mellett mekkora sikere lesz a játéknak konzolokon... Egy kis plusz kreativitás, egy kicsit feszesebb irányítás, és máris jobb lenne a verdiktet jelentő százalék is.

50%

Quantum Replica

FEJLESZTŐ: ON3D STUDIOS - MEGJELENÉS: 2018.05.31.- ÁR: 15 EURÓ (KB. 4900 FT)

Ha bírod a lopakodást, a speciális környezeti fejtörőket, a pacifista akciózás lehetőségét, vagy csak úgy alapvetően a neonfényes jövőképeket, akkor a Quantum Replicát neked találták ki! Sajnos az izgalmas felütés azért idővel kicsit ellaposodik, a magasabb minőségi nívóért kiáltó koncepció pedig félúton megtorpan, így még emellett is fenntartásokkal érdemes közeledni a játékhoz, amely bemutatja az overwatchos Tracer eddig eltitkolt fiútesóját.

A 1C gondozásában megjelent replikáns már az atmoszférájával felhívja magára az ember figyelmét. Van itt minden, ami 2018-ban a nyolcvanas évek retrójához köthető. Szintiszőnyegek, neonszínű feliratok, sötét metropolisz... Mintha csak egy alternatív Szárnyas Fejvadászban járnánk, amit meglocsoltak az eredeti Syndicate hangulatával. Ebben a futurisztikus álomban egy traceres frizurával menőző, robotkezű hőst alakítunk (nevezzük Tracer Srácnak), aki amnéziával küzdve, hacker képességekkel próbál a metropoliszban rendet vágni. 2084-ben (száz évvel a hivatkozott popkult művek után) járunk. A megapoliszokban nyöszörgő lakosság állandó terror alatt él, a militáns rendvédelmi szervek pedig nyilvánvalóan a mi kalandjainkat is vastagon megnehezítik majd. Választhatunk, hogy emberséges módon, altatással iktatjuk ki áldozatainkat, vagy halálosztóként próbálunk a szomszéd univerzum Terminátoraira hasonlítani. Persze egy ilyen cyberpunk meséből nem hiányozhat a tényleges sci-fi sem: Tracer Srác képes ugyanis az időt is manipulálgatni a kvantumfizika áldásos lehetőségeinek köszönhetően, így időt lassíthatunk, magunkat gyorsíthatjuk... A lényeg, hogy az ellenfelek mellett sokszor a környezet is ellenünk játszik. Vagy épp fordítva, a környezeti fejtörőket, lehetőségeket az előnyünkre használva játszhatjuk ki az adott szituációkat. Nem rossz mókatár ez a Quantum Replicától, a program ráadásul tényleg hangulatos grafikát, kellemes zenéket, sőt egész korrekt szinkront is kapott. A probléma egyes részletekben és a térkép nagyszerűségén túlmutató középszerűségben rejlik. A támadó animációk kizökkentik az embert az amúgy jó manőverezésből, ráadásul egyes mozgások időzítésével, környezeti illeszkedésével adódhat probléma. Ezáltal leginkább csak a cyberpunk csemegék kedvelőinek ajánlott.

65%

Indie csemege

Gunman Tales

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: FOBTI INTERACTIVE
MEGJELENÉS: 2018.06.04.
ÁR: 7 EURÓ (KB. 2300 FT)

Amennyiben ismerted az Amiga olyan finomságait, mint a Cabal vagy a Moonstone: A Hard Days Knight, a pixelretró Gunman Talest szeretni fogod. A játékban egyedül és három gépi karakterrel, esetleg három baráttal lehet felfedezni a képernyőnyi térképet, ahol a lövöldözős pályákon túl indián tábor, kisváros várja a cowboyokat. Szól a tipikus westernzene, füstölögnek a Coltok, ha pedig összeakadsz valamelyik vetélytárssal, jöhet a párbaj, ahol a leggyorsabb nyer. Gebbbe pont bent járt a szerkesztőségben a teszt alatt, meglátta, ahogy ellövöm ellenfelem lábát, és már röhögve szaladt megvenni a játékot, annyira belezúgott. Vicces, jópofa, szerethető. És még kártyázni, küldetéseket felvenni is lehet, a fő cél pedig a kincsestérkép négy darabjának megtalálása. Ajánlott.

Unworthy

FEJLESZTŐ: ALEKSANDAR KUZMANOVIC GAMES INC.
MEGJELENÉS: 2018.05.29.
ÁR: 13,49 EURÓ (KB. 4400 FT)

Noha a steames adatlap egy metroidvania játékot ígér, csak ugrás nélkül, az Unworthy sokkal több annál, hiszen nagyjából a soulsborne műfaj legtökéletesebb megteremtése a 2D-s közegben. Már maga a pár színnel operáló látványvilág, a fel-felcsendülő zenék összessége is sokkal közelebb jár ahhoz a reményvesztett, magába forduló világhoz, ami a DS-sorozat sajátja, mint eddig bármi más. Bár a karakter fejlesztésébe nincs annyi beleszólásunk, az RPG itt is jelen van, lehet skilleket szerezni, emellett minden pálya, minden helyszín más, a főellenfelek pedig valódi kihívást nyújtanak, több mozgási mechanikával rendelkeznek, mint a zsáner megszokott szörnyetegei. Az Unworthy iszonyatosan kellemes meglepetés még az ígéretes bemutatók után is, igazán hangulatos halálvágta a pusztulás szélén állva.

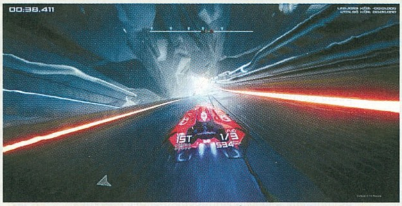
90%

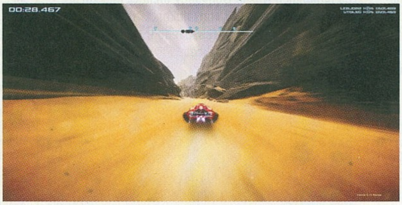
Antigraviator

FEJLESZTŐ: CYBERNETIC WALRUS - MEGJELENÉS: 2018.06.06. - ÁR: 23 EURÓ (KB. 7550 FT)

A Cybernetic Walrus egy kis belga csapat – magyar 3D artisttal –, amely éppen a második játékán dolgozik. Bár a következő szerzeményről még semmit nem tudni, a bemutatkozó alkotás több mint figyelemreméltó, hiszen a mostanság újra szárnyra kapott „jövőbeli, antigravitációs versenyek" palettáját színesíti meglehetősen nagy sikerrel, elég sok összetevővel, komoly tartalommal, bár ehhez mérten is eléggé magas árfekvésben.

Nem ez az első alkalom, hogy a rovaton belül egy Wipeout-trónkövetelőt sikerül letesztelni vagy kipróbálni, de esélyesen nem is az utolsó, mivel a zsáner – hála az égnek – még mindig népszerű. Az Antigraviator 2210-ben játszódik, mikor a versenyzés már túlhaladja minden korábbi elképzelésünket, a terraformálásnak, valamint a tudósok új eredményeinek köszönhetően pedig megvalósul az „Antigraviator Intergalaktikus Bajnokság". A játékos természetesen ezen a megmérettetésen indul, lehetősége van pénzből benevezni a különböző, több helyszínes kupákra, majd a feladat, mint mindig, most is az, hogy a legvégén az első helyen végezzen, ezzel egyre nagyobb összegeket bezsebelve, amiknek hála a járgány is fejleszthető, meg ugye újabb kupákra is lehet menni. A pályák tényleg eltérő környezetbe helyezve elevenednek meg az öt különálló világban (mindegyik három futamot





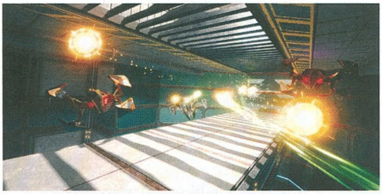
tartalmaz), a száguldozás alatt megy az energiagyűjtögetés, a gyorsítókra hajtás, amikkel aztán alaposan meglódul a kasztni. Az energia azonban a saját booston kívül másra is jó, elvégre különféle csapdák állnak rendelkezésünkre, hogy kizökkentsék az ellenfeleket, szóval a harc sem marad el. Az elektronikus zenék elsőre megfelelnek, aztán inkább monotonba csapnak át, azonban a hangulat és leginkább a néha őrületes sebesség mindenért kárpótol. Az Antigraviator időnként eszméletlenül gyors (rámpákkal és boostokkal), a szemkifolyató akció pedig önmagában megér egy próbát. Kár, hogy pályából azért több is lehetne, főleg a kicsit azért magas árfekvés mellett. Egyébként a stílus kedvelőinek abszolút ajánlom, van helyi és online multi is, lehet menőzni a ranglistákon, avagy mindenki megtalálja benne a számítását (méghozzá magyar nyelven), ha kicsit is vonzódik a futurisztikus versenyekhez.

77%

Overload

FEJLESZTŐ: REVIVE PRODUCTIONS - MEGJELENÉS: 2018.05.31. - ÁR: 25 EURÓ (KB. 8200 FT)

Az űrben egy szintetikus intelligencia, Mara ébreszt a mélyálomból, merthogy vészjelzést fogott a közeli bányászszekcióból, ahol a droidok a személyzet ellen fordultak, majd elkezdték legyilkolni őket. A feladat: a helyszínt biztosítani, feltérképezni a terepet, elpusztítani az összes megvadult gépezetet. Erre pedig teljes szabadságot kapsz a fémkasztnival, amely minden irányba mozdítható, így cikázva és lebegve a robbanótöltetek és lézernyalábok között.



Hogy mindez ismerős, méghozzá a régmúltból, a kultikus Descent által? De a Revive Productions és az Overload semmit nem mond? Nos, kapaszkodj meg, barátom, mert a helyzet az, hogy 1993-ban ugye megalakult a Parallax, hogy a csapat elkészítse az álomjátékot (Descent), majd a fejlesztők különváltak, megszületett az Outrage és a Volition, de soha nem feledkeztek meg egymásról, sőt újra és újra visszatértek a gondolathoz, hogy ismét egészet alkotva a Descent nyomán megteremtsék a folytatást. 2014-ben neki is álltak a munkálatoknak, 2016 kezdetén Kickstarterre mentek a meglévő ötletekkel és tervekkel, az Overload pedig idén végleg megszületett, hogy a hagyományokat megőrizve, a technikai fejlődést sem felejtve ismét visszatérjünk a fémes falak közé, a bányákba, ahol aztán brutál jó zenékre lehet repkedni, emelkedni és süllyedni, kulcsokat keresgélni, extrákat megnyitni, fejleszteni és mindent darabokra lőni. A kampány így egyszerre nosztalgikus és modern, de mindennel együtt piszkosul hangulatos, avagy az atmoszféra a régi, a muzsika pedig egyből magával ragadja azokat, akik valaha is szerették ezt a műfajt. A sztorit a Freespace 2-ért is felelős Jason Scott írta, a zenét többek közt Dan Wentz szerezte, a két fő agy pedig Matt Toschlog és Mike Kulas, pont, mint a Descent esetében. Ha ezek után még győzködni kell, akkor elmondom, hogy van multi is (egymás ellen, csapatos), de a kampány az, ami mindent visz, az a legfontosabb összetevő, meg hát a lényeg ugye még mindig a teljes 3D, amiben mozogva ilyen élményt tényleg nem sok játék nyújtott az elmúlt 25 évben. Ha a nagy elődöt szeretted, ezt vétek kihagyni, bár tény, kicsit drága a múltidézés. Viszont ha van VR-felszerelésed, azzal is működik a lövölde, ami új szintre emeli az élményt.

80%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

A SHAOLIN MESTEREI

A 2017-es Redeemer alkotói, avagy a Sobaka Studio fejlesztői ismét a pusztakezes harcokhoz térnek vissza, ezúttal a keleti stílusra összpontosítva, részben a 2005-ös Jade Empire által bemutatott wuxia műfajt erősítve. A 9 Monkeys of Shaolin történetében Wei Cheng irányításával kell bosszút állni a lemészárolt halászfaluért, bevetve a kungfu tudományát, esőben és napsütésben oldalra haladva és elverve az ellenfeleket. Valamikor még idén.

KŐKORSZAKI SZAKIK

A 2015-ös űrstratégia, a Planetbase fejlesztői ezúttal alaposan visszaforgatták az idő kerekét, elvégre a Madruga Works a még idén várható Dawn of Manben az őskorig nyúl vissza, hogy hagyományos stratégiai alapokból építkezve a játékos indíthassa el az emberiséget az evolúció göröngyös útján. A kőkortól a vaskorig tartó időszakot felölelő programban a törzseket menedzselve kell vadászni, gyűjtögetni, építkezni, fejleszteni.

A NAGY KÉKSÉG

Ha nem volt elég a SOMA és az Abzu víz alatti világa, akkor érkezik az alaszkai őslakosok mondavilága alapján készült, kellemes kis Never Alonet jegyző E-Line Media új játéka, a Beyond Blue, amely a kék hullámok közé vezeti el a játékosokat. A felfedező Mirai bőrébe, valamint a jövőbeli búvárfelszerelésbe bújva kell alaposan feltérképezni és megcsodálni az addig még nem ismert óceánvilágot, ami természetesen a fantasztikus és természetes közeget helyezi a középpontba.

Gray Dawn

FEJLESZTŐ: INTERACTIVE STONE - MEGJELENÉS: 2018.06.07. - ÁR: 17 EURÓ (KB. 5600 FT)

A keresztény kultúr- és vallási körhöz tartozó természetfeletti sokunk fantáziáját megmozgatja, az efféle témákat pedzegető filmek és játékok a régiónkban fokozottan betalálnak, ami persze nem csoda. A romániai Jászvásárban leledző háromfős fejlesztőcsapat is nagy fába vágta a fejszéjét: játékukban egy meggyanúsított pap szerepét kell magunkra ölteni, akinek a pszichéjét egy ministráns fiú gyilkosságának rejtélye gubancolja össze...

Egy új műfaj született a sétaszimulátorok elterjedésével, ráadásul a horrorjátékok is kaptak egy friss csavart az FPS-nézetű kalandozás reneszánszában. Természetesen az egyszerű nézelődős mechanika mellé ismét visszaszivárogtak az interaktív elemek és fejtörők, de (a Layers of Fear után szabadon) a Gray Dawn sem a komoly kihívással, vagy az elakadós pillanatok egymásutánjával hív ördögi táncra. A román fejlesztők játéka 1920-ban játszódik, és egy gyilkossággal gyanúsított pap megkísértését mutatja be, hol pokoli, hol mennyei képek és helyzetek között. Az egyik oldalról a valóságban próbálunk kapaszkodókat találni, ahol a klasszikus rémhistóriákhoz passzentos kúria környékén kalandozunk. Itt éljük újra a múlt eseményeit, a gonosz pedig hihetetlenül durva és olykor erőszakos rémképekkel kínozza az atyát a saját valóságában. A másik oldalon pedig mennyei mezőkön vezet utunk, ahol szintén nagy mennyiségben kapunk keresztény, pontosabban ortodox keresztény szimbólumokat. A Gray Dawn érdekes és (a háromfős fejlesztőcsapatot figyelembe véve) brutálisan kidolgozott prezentációval van felvértezve – a srácok tényleg jól használják az Unreal technológia lehetőségeit. Az egyes tereptárgy modellek is már-már művészi részletességgel vannak kidolgozva. A baj ott van a játékkal, hogy tematikáját tekintve gyakran zagyvaságba, olykor megbotránkoztató képekbe gabalyodik a narratíva, ezzel pedig kicsit ellenszenves, kicsit talán taszító is lehet az összkép.

Van egy extra lehetőség amúgy a tétova kalandoroknak: ha bizonytalan vagy a játék megvásárlásával kapcsolatban, kukkants bele a Steamen található demóba. A felderítős részek, a rejtvények ugyanis simán hozzák a jobbféle indie kalandjátékok minőségét. A tematika meg... Nos, ezzel mindenki számoljon el a saját lelkiismerete szerint.

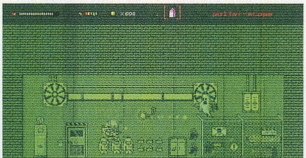
65%

Ghostly Matter

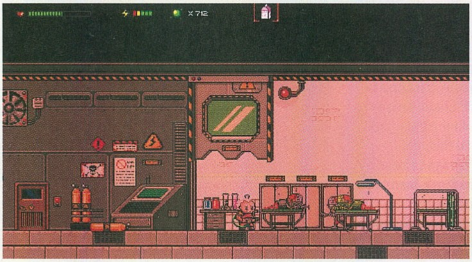
FEJLESZTŐ: SMALL BROS - MEGJELENÉS: 2018.07.12. - ÁR: 13 EURÓ (KB. 4200 FT)

Az igazi zsenik köztünk élnek, legyen szó jóindulatú kutatókról, vagy gonosz szándékokkal felvértezett tudósokról. Ha ezek együtt dolgoznak, abból akár remek dolog is kisülhet, ám a szokásos horror-forgatókönyv ilyenkor arrafelé kanyarodik, ahol a gonosz viszi végbe a terveit, természetesen a jó professzor és az emberiség kárára. Ha közben pedig a szellemvilág is bekeveredik a mindennapos valóságunkba, akkor abból már tényleg nem sok jó származik...

A hónap egyik legkellemesebb meglepetése a Ghostly Matterhöz köthető, amely minden túlzás nélkül az „indie csoda" kifejezés tipikus megtestesítője. Egy Ivan Porrini nevezetű úr tervezte és fejlesztette a játékot három éven keresztül, amely a Castlevania-sorozat szellemiségét próbálja megragadni a későbbi metroidos térképfelderítéssel, és (kapaszkodj meg!) kalandjátékos elemekkel. Ez azt jelenti, hogy a térkép felderítése közben bizonyos környezeti feladványok, tárgyhasználati puzzle kihívások és sokszor kulcsos megfejtések is tarkítják az akciót. Hohohó, de még milyen akciót! Porrini úr nem akármilyen kihívást állít a játékosok irányába! A program tanulható, de elég kíméletlenül vágja az ember nyakába a különböző rondaságokat (olykor a logikai feladványokat is). Nem csoda, ha a sok szívatás közepette a Ghosts 'n Goblins is felderengs a játékos agyában. Ez nem a kezdők pályája, a haladók számára viszont rengeteg apróság, kikacsintás, spéci tárgy és titok sorakozik a meghódítandó skót szellemkastély körül. A program további érdekessége a Polterscope nevezetű szemüveg, amivel a túlvilág addig láthatatlan szörnyei, útvonalai és a terep érdekességei is felfedik magukat. A sztori nagyon rendben van, az NPC-kről, főnökökről és az öreg szellemirtó Panderghast dokiról nem is beszélve. A játék főbb gondja, hogy a harc lehetne ütősebb, dinamikusabb – és sokszor a mozgás is olyan, mintha a kilencvenes évek elején járnánk, a PC-s platformerek szárnybontogatásánál. A látvány is ezt a korszakot idézi, amivel persze semmi baj nincs – az atmoszférának és a retró pécések lelkületének nagyon jót tesz majd a vizuális stílus. Tartalmas, sokrétű, szellemes (szó szerint), és kifejezetten fincsi darab ez, amely minden szempontból megérdemli a kiemelt figyelmet.



80%



„A VR nem hájp, alapjaiban alakítja majd át a mindennapjainkat"

Interjú Királyházi Csabával, az Overon Station stúdióvezetőjével

[ÍRTA LOR]

Királyházi Csaba szerint a játékfejlesztésben az a legjobb, hogy olyan világokat és történeteket lehet létrehozni, amik hatással vannak a játékosokra. Önálló tanulás során jutott egészen odáig, hogy saját stúdiója legyen, manapság pedig főleg a virtuális valóság lehetőségeivel foglalkozik.

Nemrég került a mozikba az Ernest Cline: Ready Player One című könyvéből készült film, ami egy olyan meglehetősen disztópikus világot mutat be, amit teljesen átsző a virtuális valóság. Sorra jönnek ki az olyan videojátékok is, amelyek a technológia lehetőségeinek felszínét kapargatják, és a techcégek (köztük a Facebook) is azon dolgoznak, hogy elterjedjen a „lakossági VR." Na, de miben más a fejlesztés erre a platformra? Csak egy felfújt lufiról, vagy netán jóval többről van szó?

Az Overon Station nevű magyar stúdió vezetője, Királyházi Csaba nevét korábban a Kupolaváros című játék kapcsán is hallhattátok, a csapat egyébként főleg VR-játékokban és -alkalmazásokban utazik. Csaba hosszú utat megtéve érkezett a játékfejlesztésbe, és bevallása szerint eleinte mindent elrontott, amit csak lehetett, de addig nem nyugszik, amíg álmai valóra nem válnak. Vele beszélgettünk arról, mivel is foglalkozik a maroknyi Overon Station, és hogy milyen lehetőségek rejlenek a virtuális valóságban.

KÉRLEK, MUTATKOZZ BE RÖVIDEN! MENNYI IDŐS VAGY, HOL ÉS MILYEN JÁTÉKON DOLGOZOL JELENLEG?

Királyházi Csaba vagyok, negyvenkét éves, és az Overon Station stúdióvezetőjeként tevékenykedem. Mivel kevesen vagyunk állandó munkatársak, ezért mindenki többféle feladatkört is ellát, így a napi teendőim mellett jómagam is kiveszem a részem a fejlesztésből, mint játéktervező és gyártásvezető. Jelenleg egy családi VR-élmény fejlesztése köti le a legtöbb időnket, de két saját játékprojekten is dolgozunk, amik közül az egyik Steamre, a másik mobileszközökre fog megjelenni valamikor jövő év elején.

KÖZEL NÉGY ÉVE VAGY AZ OVERON STATION VEZETŐJE, DE VR-GYÁRTÁSVEZETŐKÉNT IS TEVÉKENYKEDSZ. MIT IS TAKAR PONTOSAN EZ A POZÍCIÓ, HOGYAN MUTATNÁD BE A MUNKÁDAT?

A gyártásvezető feladatköre a játékfejlesztésben hasonló, mint a filmiparban, ahol sokkal ismertebb és gyakrabban kerül szóba ez a munkakör. Az a dolgom, hogy biztosítsam a projektek létrejöttéhez szükséges feltételeket, és hogy döntéshozóként jelen legyek a fejlesztésnél, a koncepciótól egészen a munkálatok befejeztéig. A finanszírozás megoldása is az én feladatom, valamint az én felelősségem, hogy a tartalom és a minőség megfeleljen azoknak a céloknak, amik induláskor meg lettek határozva.

MIT KELL TUDNUNK AZ OVERON STATIONRŐL, HÁNY FŐBŐL ÁLL A STÚDIÓ?

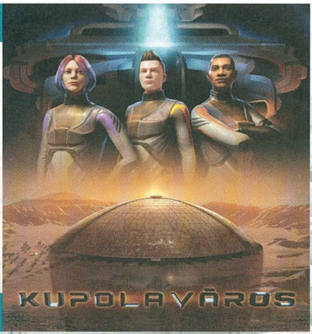
Ez eléggé változó, hiszen minden munkához más összetételű csapatra van szükség. Általában 4-5 fő a magja a stúdiónak, és alkalmanként 10-12 fő külsős szakemberrel dolgozunk együtt. Hosszú távon természetesen szeretnénk csak állandó munkatársakkal dolgozni.

HOGYAN NÉZ KI EGY ÁTLAGOS MUNKANAPOD?

Szerencsére olyan nincs, hogy átlagos lenne egy munkanap. Minden projekt teljesen más és

A KUPOLAVÁROS

Ahogy az interjúban is olvashattátok, Csaba nem mond le a Kupolaváros megvalósításáról, annak ellenére, hogy a Kickstarteren indított közösségi kampány nem zárult sikerrel – a játék a polcon ül. Ahogy a csapat Facebook-posztjában is közzétette akkoriban, befektetők híján előbb több másik projekt révén szeretnék rá összegyűjteni a szükséges tőkét. A „Dome City" alapját egy Nemere István regény adja, és erősen történetközpontú játéknak szánják, ami VR-elemeket is tartalmaz. Az alapbonyodalom fő kérdése: mit tennél, ha a Marson ragadnál egy száz éve elhagyott kupolavárosban? A tervek szerint a játékmenet több szálon futna, és döntéshelyzetekre éleznék ki, többféle befejezést kapna az újrajátszhatóság érdekében. Ez már magában elég merész ötlet – mi bizakodunk benne, hogy a jövőben sikerül befejezni, és talán mi is beszámolhatunk róla.



más. Teljesen eltérő problémákat kell megoldani, másképp épülnek fel, mások a partnerek, a munkatársak. Egyik nap megbeszélésekre járok, máskor VR témában tartok előadást valahol, aztán az irodában negyven órán keresztül próbálunk megoldani valami technikai problémát.

MIT ÉLVEZEL LEGINKÁBB A MUNKÁDBAN?

Egyrészt azt a változatosságot, ami ezekkel a VR-fejlesztésekkel jár, de sokkal fontosabb az önmegvalósítás és a szórakoztatás. Világokat és történeteket hozunk létre, amik hatással vannak azokra, akik a részükké válnak. Nagyon szeretem látni, amikor egy VR-bemutatón valaki széles vigyorral veszi le a fejéről a headsetet, és sugárzik róla, hogy sokáig emlékezni fog az élményre. Ilyenkor megfeledkezem minden túlórával töltött álmatlan éjszakáról és idegesítő bugról.

MILYEN ELŐISMERETEID VANNAK A TERÜLETEN?

A tudást, ami a munkám elvégzéséhez szükséges, a korábbi munkahelyeimen szedtem össze, vagy az interneten található anyagokból szívtam magamba, mint ahogy ebben a szakmában nagyon sokan. Sajnos régebben nem nagyon voltak olyan lehetőségek idehaza, hogy játékfejlesztést iskolában lehessen tanulni. Szerencsére mostanában több olyan képzésről is tudok, ahol a fiatalok elindulhatnak ebbe az irányba.

MINDIG IS EZT SZERETTED VOLNA CSINÁLNI? HOGYAN JÖTT A JÁTÉKFEJLESZTÉS?

Kiskorom óta imádom a számítógépes játékokat és úgy általában a számítógépes grafikákat, animációkat. Emlékszem rá, hogy mekkora élmény volt moziban látni a Tront vagy az Utolsó Csillagharcost, amik az első olyan filmek voltak, amiben CGI-t alkalmaztak. Tizenévesen a Commodore 64-es számítógépemmel is voltak játékkészítési próbálkozásaim. Persze utána a tanulmányaim és a munkahelyeim más irányba tereltek, de sohasem múlt el a számítógépes játékok szeretete. Általában műszaki vagy üzleti területeken dolgoztam, és hét éven keresztül vezettem egy reklámügynökséget is, amit sajnos teljesen tönkretett a 2008-as gazdasági válság. Ezután egy ideig szabadúszóként különféle informatikai és reklám projekteket vezettem, amikor újra felmerült, hogy saját vállalkozásba kezdenék. Ekkor került elő a játékfejlesztés lehetősége is, mint főtevékenység. Alaposan utánanéztem a dolog hátterének, vettem egy nagy levegőt, és belevágtam a fába a fejszémet. Fogalmam sem volt róla akkor, hogy mennyire nem tudok az egészről semmit.

NEHÉZ VOLT EZ A KEZDETI IDŐSZAK?

Nagyon nehéz. Szinte mindent elrontottam, amit csak lehetett, és a saját káromon kellett megtanulnom, hogy mennyi felkészülésre és alázatra van szükség egy játékfejlesztői projekthez. Ez a tevékenység annyira komplex és sokrétű, hogy komoly kihívást jelent a tervezés és a kivitelezés is. Arról nem is beszélve, hogy könnyen merülnek fel olyan előre nem látható problémák, amiknek a megoldása rengeteg időt emészt fel. Ráadásul gyorsvonati sebességgel fejlődik a hardver- és szoftvertámogatási oldal is, úgyhogy produktívnak lenni; mellette lépést tartani a fejlődéssel is óriási kihívás.

ERŐS ÍRÓI VÉNÁD IS VAN, TÖBB KÖNYVET, FORGATÓKÖNYVET SZEREZTÉL. EZ MENNYIBEN SEGÍTI A MUNKÁDAT?

Nagyon szeretek írni, történeteket, meséket kitalálni. Sokáig azt gondoltam, hogy pusztán írással szeretnék foglalkozni. A munkám egyik legjobb része, amikor kidolgozhatom egy VR-élmény vagy egy játék hátterét, sztoriját, még akkor is, ha a megrendelő hozza az alapötletet. Az ötlet is fontos, de még sokat kell dolgozni rajta, hogy egy működő koncepció kerekedjen ki belőle. Néha azzal is megkeresnek emberek, hogy van egy zseniális ötletük, amiből remek és sikeres játékot lehetne készíteni. Ilyenkor mindig elmondom, hogy szuper ötlettel tele van minden fejlesztőcég vezetőjének az összes

fiókja. Sok-sok időre, pénzre, időre és tehetséges emberekre van szükség, hogy akár egy kisebb projekt is megvalósuljon. Ja, és rengeteg időre.

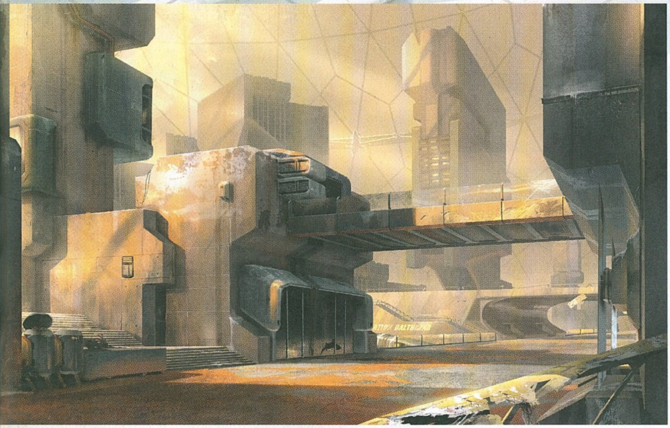
A SMART KONFERENCIÁN TE IS RÉSZT VETTÉL EGY PANELBESZÉLGETÉSEN, AMIBEN A VR JÖVŐJÉT TAGLALTÁTOK. AZ OLVASÓK KEDVÉÉRT, AKIK NEM VOLTAK JELEN: MI VOLT A KONKLÚZIÓ, MILYEN LEHETŐSÉGEK REJLENEK A VR-BAN A VIDEOJÁTÉKOKON TÚL?
Nagyon sok minden elhangzott ott, mindenre már nem emlékszem pontosan. Eléggé eltérő szempontok jöttek elő a beszélgetésen, és kicsit mindenkinek más volt az elképzelése a VR jövőjéről. Egy valamiben azt hiszem, mindenki egyetértett, mégpedig abban, hogy a VR és az AR térhódítása nem csak egy hype, mint azt sokan gondolják, hanem vitathatatlan tény, és alapjaiban fogja átalakítani a mindennapjainkat.

MIBEN KÜLÖNBÖZIK A VR-RA FEJLESZTÉS A HAGYOMÁNYOS JÁTÉKOKÉTÓL?
Legszívesebben azt mondanám, hogy semmiben és mindenben. Semmiben, hiszen ugyanazokat a fejlesztői eszközöket, eljárásokat, workflow-kat alkalmazzuk, amiket egy hagyományos játék fejlesztésénél is kell. És mindenben, ugyanis egy teljesen újfajta megközelítést, egyedi látásmódot kíván VR-ra fejleszteni. A VR nem más, mint egy újfajta kijelzőtípus, ami az immerziónak egy új, eddig nem látott szintjére repíti el a játékost. Érezhető a szemlélet változása, ahogy a fejlesztők egyre több tapasztalatot szereznek ezzel az eszközzel.

ÁLTALÁBAN MI JELENTI SZÁMOTOKRA A LEGNAGYOBB KIHÍVÁST?
Hogy megpróbáljuk elkerülni a hagyományos és már unalomig ismert játékmechanikákat, helyettük pedig a VR egyedi képességeire fókuszáljunk. Eleinte minden VR játék valamilyen már létező monitoros játékból építkezett. Játszhatunk VR-ban Doomot, Skyrimet, Minecraftot, és már szinte bármit, de ezek csak látványban és immerzióban tesznek hozzá a monitoros verziókhoz. Meg kell tanulnunk elfelejteni a sokéves trendeket, és olyan elemeket kitalálni, amik csak a VR-platformon működnek, és olyan élményt nyújtanak, amivel a játékosok még nem találkoztak.

VR A JÁTÉKON TÚL

Játékosként természetesen rögtön a videojátékok jutnak eszünkbe, ha a virtuális valóságról van szó, de számos más területen is forradalmat hozhat a technológia. A városok, közlekedési cégek, az energiaipar és a telekommunikációs szektor is másféle perspektívából tud megközelíteni egy problémát, ha élethű szimuláció könnyíti meg a munkájukat. A tartalomfogyasztás terén pedig a játékokhoz legközelebb talán a filmek állnak, és a VR-mozik is ott vannak a küszöbön. Az egészségügy különösen nagy adaptálója lehet a VR-technek, már most több cég foglalkozik azzal, hogy diagnosztikai felvételekből 3D-s modellt lehessen előállítani egy páciens anatómiájáról, amiket aztán a sebészetben alkalmazhatnak. A sebészeten túl a rehabilitációban is költséghatékony módon kamatoztatható, Európában már több stroke-ot kapott embert kezelnek VR-terápiák során, hogy fejlesszék motorikus képességeiket. A virtuális feladatok során azonnal visszajelzést kaphatnak, és a játékos gyakorlás egyben nagy motivációt is jelent. A kultúrát pedig egyre jobban demokratizálja a VR, hiszen egyre több nagy múzeum dolgozik együtt a fejlesztőkkel azon, hogy épületeik akár a világ másik feléről is bejárhatók legyenek egy sisakkal, így a felhasználó úgy nézhesse a műtárgyakat, mintha valóban a helyszínen lenne. És akkor még nem is beszéltünk az oktatásról, a vásárlásról, a hadászati felhasználási módszerekről, amik már tényleg messze túl mutatnak azon, hogy a VR-t főleg a videojátékokkal hozzuk összefüggésbe.



Jó példa erre a Beat Saber, ami ugyan egy létező ritmusjátékra épül, mégis annyira egyedi és ötletes a játékmenet, hogy a játékos azt gondolja, hogy "IGEN! Erre való a VR!"

ENNEK VAN ITTHON PIACA?
Meg vagyok győződve róla, hogy van. Már most is óriási az érdeklődés a VR-fejlesztések iránt, és minden előrejelzés óriási növekedést mutat a VR/AR piacon. Világszinten és lokálisan is. A hazai piac is folyamatosan fejlődik. Hetente nyílnak új VR-játéktermek és VR-fejlesztéssel is egyre többen foglalkoznak.

MILYEN JÓ PÉLDÁT EMELNÉL KI A MAI VR-JÁTÉKOK KÖZÜL, ÉS MIÉRT ÉPPEN AZT?
Az előbb említett Beat Saber az, amit itt is kiemelnék. Amikor először láttunk róla fejlesztői videókat, már tudtuk, hogy óriási siker lesz, és valóban óriási eladási számokat produkált már a korai hozzáférés első hetében. Nálunk sokan csikorgatták a fogukat, hogy miért nem nekünk jutott ez az eszünkbe. Tökéletes példája annak, hogy a VR-játékoknak miben kell felnőni magához a technológiához.

MIN DOLGOZTOK MOST, MESÉLHETSZ RÓLA?
Van néhány vállalati PR alkalmazás megrendelésünk, emellett a fővárosban is megtalálható egy gyerekeknek szánt VR-élményparkunk, de a már említett családi VR élmény foglalja le jelenleg a legtöbb időnket, mivel egy, a jelenleginél sokkal fejlettebb location-based VR technológiát alkalmazunk.

SZERINTED ELJUTUNK ODA, AMI A READY PLAYER ONE-BAN VAN? AMIKOR MÁR TELJESEN VALÓSÁGHŰ DIGITÁLIS UNIVERZUMOKBAN ÉLJÜK AZ ÉLETÜNKET?
Remélem nem. A könyv és a film ragyogóan bemutatja a technológia jövőjét, de egy olyan szintű társadalmi elbutulást jelenít meg a VR elterjedésének következményeként, ami nem hiszem, hogy bekövetkezik. Lehet, hogy naiv vagyok, de az emberiség szerintem már okosabb annál, semhogy ilyen szintre süllyedjen.

HOGY LÁTOD A KIALAKULT HARDVERVERSENYT, MI A KÖVETKEZŐ TREND? MOST MINTHA EGYRE TÖBBEN AZ ÖNÁLLÓ (STANDALONE) ESZKÖZÖKRE MENNÉNEK RÁ, ÉS IDÉN A MIXED REALITY, AZAZ A KEVERT VALÓSÁG IS NAGY BUZZWORD LETT.
A VR-technológia fejlődését természetesen nagyon nagy figyelemmel követem nyomon. Az új generációs eszközök nagyon sok érdekes tulajdonsággal rendelkeznek, de ezek közül még csak néhányat próbáltunk ki. A standalone szemüvegek lassan elkezdik elérni azt a számítási kapacitást, ami lehetővé teszi a látványosabb VR-játékok fejlesztését, de a számítógéphez vagy konzolhoz kötött headsetek színvonalától sajnos még messze vannak. A VR-megjelenítők elképesztő iramban fejlődnek felbontás és képminőség tekintetében, de ne feledjük, hogy a 4K, 8K, 10K hiába elérhető már egy szemüvegben, arra a tartalmat is meg kell jeleníteni valahogy, méghozzá egy asztali monitor képfrissítésének többszörösével. A számítási kapacitást biztosító hardvereknek (CPU, GPU) muszáj tartani a lépést a VR-eszközökkel, csak úgy lehet kihasználni az új szemüvegek képességeit.

MIT TANÁCSOLSZ AZOKNAK A FIATALOKNAK, AKIK AZ IPARBAN SZERETNÉNEK DOLGOZNI?
Vágjanak bele bátran! Folyamatosan képezzék magukat, tanuljanak, alkossanak és építsenek portfóliót, amivel elhelyezkedhetnek valamelyik hazai vagy külföldi stúdióban. Már itthon is szerveznek játékfejlesztői kurzusokat, ahol nagyon jó alapismereteket lehet szerezni.

MIK A LEGFONTOSABB JÖVŐBELI TERVEID? VAN OLYAN DÉDELGETETT JÁTÉKÖTLET A TARSOLYODBAN, AMIT EGYSZER MINDENKÉPP EL SZERETNÉL KÉSZÍTENI?
Mindegyik játékötletem ilyen *(mosolyog)*. Próbálok priorizálni, és egy olyan sorrendet felállítani, ami megvalósítható. Nemsokára remélhetőleg megjelenik két egyszerűbb VR-játékunk az online játékboltokban, amiket egyre komplexebb, nagyobb lélegzetvételű alkotások követhetnek majd. Bízom benne, hogy pár éven belül a Kupolavárost is újra elővehetjük.

TÉNYLEG, MI LETT A KUPOLAVÁROS SORSA? A SAJNOS SIKERTELENÜL ZÁRULT KICKSTARTER-KAMPÁNY UTÁN NAGY LETT A CSÖND.
A Kupolaváros továbbra is nagyon fontos a számomra. Nem kérdés, hogy túlságosan nagy fába vágtuk a fejszénket, amikor első projektként szerettük volna elkészíteni. Egyelőre a polcon csücsül, és arra vár, hogy anyagi lehetőségek és tapasztalat terén felnőjön a stúdió arra a szintre, hogy önállóan elkészíthessük a játékot. Még mindig az a legfontosabb célom, hogy a Kupolaváros elkészüljön, és minden alkalmazás, amin dolgozunk, ehhez visz közelebb. Sosem fogok lemondani róla!

KÖSZÖNJÜK AZ INTERJÚT!

DISZTÓPIA, VAGY UTÓPIA?

A bevezetőben említett Ready, Player, One című regény sokak számára biztos nem ismeretlen, főleg mióta elkészült a Steven Spielberg által rendezett filmadaptáció. A történet 2044-ben játszódik, amikor az emberiség nagy része a világméretű virtuális utópiában, OASIS-ben tölti a mindennapjait, ahol avatárként dolgozhat, szórakozhat és élhet közösségi életet. A bonyodalom akkor kezdődik, amikor a világot tervező programozó, James Halliday meghal, és egy rejtett húsvéti tojást, avagy easter egget hagy a programban, amiért ádáz harc indul meg, a tét ugyanis nem kicsi: aki megtalálja a tojást, azé lesz az OASIS. A történetben egy Wade Watts nevű fiú próbálja teljesíteni az idáig vezető feladatokat, amiknek megoldásához behatóan kell ismerni a popkultúrát. Főleg a rengeteg játéktörténelmi utalás miatt imádják a geekek a regényt, amit ha eddig nem ismertél, érdemes elolvasni. Bár a regény által bemutatott jövő több, mint ijesztő, a szakemberek többsége – köztük Csaba – szerint nem valószínű, hogy itt fogunk kikötni, de az vitathatatlan, hogy a virtuális valóság át fogja alakítani az életünket.

40 TONNA MARKETING

EURO TRUCK SIMULATOR 2 A HUNGARORINGEN

[ÍRTA JOHNBART] *Nem mindennapi élményben lehetett része azoknak, akik a június 16-i hétvégén kilátogattak a Hungaroringre, a FIA ugyanis ekkor rendezte meg a Kamion-Európa-bajnokság (innentől: ETRC) hazai fordulóját, amelyet egy igazi kamionfesztivál is kiegészített. Ez utóbbin a versenysorozat hivatalos partnereiként a Euro Truck Simulator 2 fejlesztői is felbukkantak, méghozzá nem is akárhogy: az SCS Software ugyanis saját pótkocsival szállt ki a helyszínre, melyben két darab masszív, 4D-s mozgóvázas szimulátorszékkel várták a virtuális kamionozásra vágyó látogatókat. És nem csak ők: a cég ügyvezetőjének, Pavel Sebornak a jóvoltából ugyanis a PC Guru is kipróbálhatta az újhullámos virtuális fuvarozói marketinget, magazinunktól így Gebbbe és jómagam is SCS-alkalmazottnak álltunk a hétvégére – ha pedig már ott jártunk, akkor alaposan ki is faggattuk a csapatot az On The Road néven futó mozgó marketinggépezetükről. Kérdéseinkre Daniel „Nemiro" Němec, az SCS Software közösségi menedzsere (DN) és Pavel Sebor, a stúdió ügyvezetője (PS) válaszolt.*

Egy játék marketingje sokféle formát ölthet, de az nem tipikus, hogy egy játékfejlesztő cég egy kamionnal, egy saját pótkocsival és két mozgóvázas szimulátorszékkel hívja fel magára a figyelmet. Honnan jött az ötlet?

PS: Először a kamionsofőrünk vetette fel, hogy mi lenne, ha a Euro Truck Simulator 2-t (innentől ETS2) egy erőhatásokat modellező székkel demóznánk a különböző logisztikai és játékipari rendezvényeken. Tetszett az ötlete, de nagyon drága befektetésnek tartottam a dolgot; amikor viszont az ETRC hasonló elképzeléssel keresett meg minket, beadtuk a derekunkat. Vásároltunk hát egy kiszuperált konténert, az elejébe egy kis klimatizált tárgyalót építettünk, a hátsó felében pedig két Motion-Sim széket állítottuk fel. A szimulátorokon futó játékokat a lépcsősor feletti árnyékolóra szerelt monitorokon közvetítjük az érdeklődőknek.

Milyen rendezvényeken vesz részt az On The Road csapat?

DN: Minél több olyan európai eseményen, amiknek köze van a kamionozáshoz és a játékokhoz. Az ETRC-vel kötött partneri szerződés értelmében az évad minden futamán kint vagyunk, de emellett a hannoveri haszongépjármű-kiállításra (az IAA-ra) és a nagyobb európai kamionfesztiválokra is megpróbálunk eljutni. A játékshow-knál a Gamescom, a Warsaw Games Week és a Prague Gaming Summit a legfontosabbak.

Hogyan állítjátok össze az „évad" menetrendjét?

PS: Az ETRC futamok, az IAA, a gamescom és a Warsaw Games Week fix pontok a naptárban; ezeken kívül azon kamion- és játékshowkra megyünk ki, amelyek nem ütköznek a fentiekkel, és legalább két hétre vannak az előző eseménytől. Utóbbira főleg a pihenés és a költséghatékonyság miatt van szükség: mivel a rendezvényeket főleg hétvégén rendezik, az On The Road csapatnak szombaton és vasárnap kell dolgoznia, abból pedig bőven elég havi két alkalom is...

Hogy érzitek: segített az On The Road kezdeményezés abban, hogy a kamiongyártók komolyabban vegyenek titeket?

PS: Abszolút! Mióta megvan a pótkocsink, a nagy kamiongyártók teljesen egyenrangú félként kezelnek minket. Korábban egy expós licenctárgyalásra úgy készültem fel, hogy öltönybe bújtam, fogtam a notebookomat, és a gépen bemutattam egy marketingesnek a játékainkat, aki ezen jót mosolygott, de nem hatotta meg annyira, amit látott. Teljesen más viszont a reakció, ha ezzel a szerelvénnyel toppanok be hozzájuk – nem, hogy komolyan vesznek, de egyenesen ők keresnek meg minket! Ez a licenctárgyalásokon is segít, de új üzleti lehetőségeket is jelenthet: egyes cégek már pl. jelezték, hogy szívesen használnák vezetéstechnikai oktatásra a szimulátorunkat.

Jellemzően kik próbálják ki a székeiteket? Laikusok, profi sofőrök, vagy a játékot ismerő gamerek?

DN: Ez az esemény típusától függ. A kamionshowkon laikusokkal, hivatásos sofőrökkel és szimulátorkedvelőkkel egyaránt találkozunk. Az ETRC-hétvégeken szintúgy, de ezeken

AHOGY GEBBBE LÁTTA

Normál esetben, ha valaki hétvégi munkára akarna befogni, azt mondanám neki, hogy nagyon eltévedt. Amikor viszont JohnBart megkért, hogy segítsem ki az SCS csapatát, nagyon izgatott lettem, elvégre arról a stúdióról van szó, akik az egyik kedvenc játékomat készítették (és fejlesztik a mai napig). Ez önmagában még nem nagy ügy persze, az On The Road csapat részéről tapasztalt hozzáállás azonban példaértékű volt. A kezdetektől fogva egyenrangú félként kezeltek minket, és hamarosan úgy éreztük, mintha mindig is ezekkel a remek srácokkal demóztunk volna. Kipróbálhattam egy szimulátort, amelyen minden korábbinál élethűbb vezetési élményt nyújtott az ETS2, később pedig láthattam a beülő gyerekek arcán az első bukkanó okozta megdöbbenést és őszinte örömöt is. Az ETRC kamionversenyzői közben szüntelenül róttták a köröket, hogy négy versenyen át fújhassa felénk a szél a felhevült fékbetétek és a csikorgó abroncsok illatát. Mindezt végül két felejthetetlen kör koronázta meg a Pace Truck utasaként a Hungaroringen, amivel megtanultam valami olyasmit értékelni, amit sokan elfelejtenek: hogy mennyire jó érzés is két lábbal újra szilárd talajon állni!

előfordul, hogy a futam versenyzői is leülnek pár percre játszani, a Hungaroringen pl. Sasha Lenz és Adam Lacko gyermekei, valamint Steffi Halm is jól szórakozott az ETS2-vel. A gamescomon ugyanakkor főleg játékosok huppannak a székekbe, akiknek a zöme ismeri a játékainkat. Ilyen téren a legjobb élményünk egyébként eddig Spanyolországban volt, ahol egy nagy helyi VTC teljes állománya meglátogatott minket, egyszerre, egyenpólóban (VTC: „virtual trucking company", az online klánok kamionszimulátoros megfelelője).

Igen sok rendezvényen vesztek részt az On The Road szerelvénnyel. Mi a legnehezebb része a fesztiválozásnak?

DN: Nos, az utazás olykor nagyon hosszú és fárasztó. Aztán ott vannak a nyelvi problémák is; a spanyol és francia helyszíneken pl. nagyon nehezen boldogulunk az angollal. Ja, és persze néha becsúszik egy-egy szervezésbeli baki is, pl. amikor a szállásunk 80 km-re van a versenypályától.

PS: Számomra a legnagyobb kihívás az, hogy amikor a srácok a hétvége előtt elutaznak egy show-ra, vagy lecsúsztatják a hétvégi túlórákat, akkor nincsenek az irodában. Ők ugyanis szintén fejlesztők, így megérezzük a hiányukat.

Mi volt az eddigi legviccesebb fesztiválélményetek?

DN: Azt hiszem, hogy a tavalyi Slovakiaring szereplésünk, oda vonultunk ugyanis ki először a pótkocsival. Odaérve viszont kiderült, hogy a konténer finoman szólva is „hiányos" volt: sem az oldalfalat nyitó hidraulika, sem a kábelezés nem volt kész benne. Így aztán a csapat (beleértve a hoszteszlányokat is!) egész éjszaka az építmény befejezésén dolgozott, végül már a bérelt autónk fényszóróival világítottunk, hogy lássuk, mit is csinálunk. De a belgiumi Zolderben is érvényesült Murphy törvénye: ott egy félreértés folytán nem kaptunk belépőmatricát

a kocsinkra, a biztonságiak így nem engedtek be minket az autóval, szóval úgy kellett kézben behordanunk mindent a pótkocsihoz a két kilométerre lévő parkolóból. Mondanom sem kell, hogy félúton eleredt az eső...

A székeken az ETS2 futott. Ez megegyezik a bolti változattal?

DN: Nem, egy speciális buildet használunk, amiben nincs karriermód, csak három lineáris pálya: azok valamelyikét kell teljesíteni benne. A mapokat kifejezetten a szimulátorokhoz építettük: rövidek, 8-10 perc alatt teljesíthetők, de a székek bika hardverének köszönhetően sokkal részletgazdagabbak, mint a bolti változat Európa-térképe.

Ezt mi is aláírjuk, gyönyörű pályákon vezethettek az érdeklődők. Várható esetleg, hogy idővel kiadjátok őket az alapjátékhoz?

DN: Egyelőre nem tervezzük, mert a gépigényük jelentősen meghaladja a steames ETS2-ét. De nem vetjük el a dolgot, játszható benchmarkként például jól működnének.

Tervezitek, hogy a jövőben valamilyen ETS2 vagy American Truck Simulator (ATS) újítást az On The Road szimulátorokkal mutatnátok majd be a játékosoknak?

PS: Igen! Az idei gamescomon ez lesz a terv, augusztusban ott mutatjuk be pár készülő újdonságunkat.

Ha már újdonságok: meg tudnátok osztani velünk, hogy min dolgoztok éppen?

PS: Nem szeretném előre lelőni a meglepetéseket, így konkrétumok helyett legyen elég három jó hír. Először is, a kamionok licencezésénél jelentős eredményeket értünk el. Másodszor, hamarosan bejelentünk egy lényeges játékmenetbeli újítást. És végül, a Beyond the Baltic Sea pályabővítményünk még az Italia DLC-nél is szebb és komplexebb mapbővítés lesz!

És végül egy bónuszkérdés: szoktatok kedvtelésből ETS2-zni vagy ATS-ezni?

DN: Igen, méghozzá munkaidőben. A Special Transport fuvarok tervezése és tesztelése ugyanis nekem igazi szórakozás.

PS: Sajnos nem nagyon van időm, de egy dolgot rendszeresen megnézek a játékban: azt, hogy ugyanazon területen mennyit javul a teljesítmény az egyes frissítések és pályabővítmények kiadása után.

Köszönjük az interjút és a meghívást a hétvégi show-ra!

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

F1 2015, GTA IV

➲ Üdv Tika!
1. Kaptam egy F1 2015-öt, és az lenne vele a problémám, hogy amikor elindítom, ezt a hibaüzenetet írja ki „Texture allocation failure - Insufficient video memory. Please ensure Display Adapter meets required minimum specification."
Pontosabb képet mellékelek.
2. GTA IV dobozos verzió van meg nekem. Amikor telepíteném, megakad a telepítés, és nem megy tovább. Amikor először telepítettem, akkor a kiadási dátum ellenőrzéséig ment el. Most már addig sem. A Rockstar Games Social Clubbot letelepíti, és mást nem.
Erről nem tudok képpel szolgálni.
A válaszokat előre is köszi!
A Guru Legyen Veletek!

➲ GHOSTDRAGON

1. Az F1 2015-höz DirectX11-es VGA kártya kell, és azt gyanítom, hogy a tiéd csak Dx10-es, vagy gyengébb. Idézek a játék gépigényének idevágó passzusából: Supported Graphics Cards: DirectX 11 Graphics Card Required Intel: 4th Gen Iris or Higher, Intel Iris Pro Series AMD: HD5770 or Higher, HD6770 or Higher, HD7750 or Higher, R7 250 or Higher, R9 Series Nvidia: GTS450 or Higher, GT545 or Higher, GT640 or Higher, GT740 or Higher, GTX900 Series.
2. Ha Windows10-re akarod feltenni a dobozos verziót, nos, ott a GFWL is okozhat nagy gubancokat, de a steames állítólag megy rendesen. Mindenesetre a telepítés lett elszúrva, mégpedig ott, hogy a Manual activation gombra kellett volna rábökni, amikor a kiadási dátum ellenőrzése sikertelen volt (ez ugyanis azt jelezte, hogy az online aktiválás nem sikerül).

Tehát a helyes lépések:
1. Játék telepítése.
2. Ha a Kiadási dátum ellenőrzése sikertelen, akkor manuális aktiválás.
3. Ezen az oldalon: *https://tinyurl.com/yapj7q4o*, a Serial (játék kódja), és a manuális aktiválás ablakból az Unlock Request Code beírásával kapsz egy Unlock kódot. Ezt visszaírod a gépeden a Manual Activation ablak megfelelő rubrikájába.
4. Még nem vagyunk készen, ugyanis az előbbi weboldalról le kell tölteni a GTAIVPC_OfflineInstaller.zip fájlt, kicsomagolni és futtatni (jobb klikk, *Futtatás rendszergazdaként*).
Érdemes még az 1.7 patchet feltenni.
Ui.: Említetted, hogy az újratelepítéseknél már nem jutsz el az aktiválásos ablakig, nos, a Vezérlőpult/Programok eltávolítása menüpontnál ne csak a GTAIV-et, de a Social Clubot is szedd le (ha nagyon nem jön össze, próbáld meg a Your Uninstaller nevű cuccal leszedni a játékot, az a registry bejegyzéseket is kipucolja), és kezdd elölről a telepítést.

RAINBOW SIX SIEGE

➲ Szia Tika!
A kérdésem a Rainbow Six: Siege-gel kapcsolatban lenne. Tegnap casualoztam, és MIRA-operátorral csináltam egy 4k-t, erre amint meglett a kör, kidobott, és ezeket írta, elküldöm ide a képeket... Soha nem csaltam, nem régóta játszom, max egy hónapja, azt sem tudom mit jelent! Lehet nem tetszett valami program a Battleyenek, de tényleg soha nem csaltam semmilyen játékban! Remélem, a képeket sikerült átküldeni!
Írtam a supportnak, hogy mi akar ez lenni, de semmit nem írtak. Addig gondoltam rád írok, hátha gyorsabban válaszolsz :D.
Választ előre is köszi!

Az átküldött képeken ugye az látszik, hogy 5 perces kitiltást kaptál csalásért, ugyanakkor ez egy sablonszöveg, és a komoly hack, etc., dolgokért nem ennyit osztanak. Általában az 5 perc bünti teamkillért (saját csapatagok, túsz lelövéséért) jár, illetve gyakoribb eset, hogy az oda nem illő, sértő megnyilvánulásokért kapod (voip vagy chat tökmindegy). Mindenképp érdemes rákérdezni, és megvárni a support válaszát, no, meg elkerülni a jövőben az ilyen viselkedésformát.

RESIDENT EVIL 6

➲ Kedves Tika!
Most nem én kérek segítséget, hanem én szeretnék segíteni azoknak, akik ezzel a játékkal játszanak. Főleg olyanoknak, akik billentyűzetet használnak. JAKE pályáján, a második rész végén, van négy ajtó, amin át kell menni, még azelőtt, hogy a szörny felnyársalna. Az ajtókat úgy kell kinyitni, hogy a játék jelzi, mikor melyik gombot nyomd meg, itt épp a W-A-S-D gombokat kell nyomkodni, mint a félőrült. De nekem nem jött össze. Kínomba elkezdtem csak egy gombot nyomkodni. S bejött. De utána arra is rájöttem, hogy két gombbal még gyorsabb. Én az A-D gombokat használtam. Ennyi elég volt. Pillanatok alatt kinyíltak az ajtók.
Ennyi volna. Remélem világos voltam.
További jó munkát.
Üdv:

➲ T. JÓZSEF

Köszi! Természetesen közzétesszük, így nyoma marad, és ha később elakadna valaki, lesz hová hivatkozni.

WATCH DOGS

➲ Kedves Tika!
Amikor elindítom a játékot laggol mint állat. Legalább 80%ban szipózza a procit. Miért van ez, régebben rendesen ment? Drivereket frissítettem. A játék már magánál az indításánál is laggol, amikor behozza az Ubi logót meg a menüt. Olyanok a beállítások, mint régen, de valamiért a felbontásnál azt írja ki, hogy"unidentified".
Válaszodat előre is köszönöm!

Milyen videokártyád van? Mert ha ez valami integrált/dedikált laptop VGA, akkor rá kéne nézni, hogy a játék ne az integráltat használja! Érdemes a játékbeli beállításokban is körülnézni, hogy pl. az élsimítás (anti-aliasing) FXAA-n legyen, vagy ugye, hogy ha a VGA-n 2 GB vagy kevesebb VRAM van, akkor az ultra beállítást hanyagoljuk.
Van pár régebbi tipp lag-kezelésre, ezeket is leírom, hátha még működnek:
– A *Dokumentumok > My Games > Watchdogs > xxxx* mappában lesz egy *GamerProfile.xml* nevű fájl, nyisd meg Jegyzettömbben és a *DeferredFxQuality="console"* értéket írd át *DeferredFxQuality="pc"*-re.
– A játék indítófájljához fűzd hozzá a *-disablepagefilecheck* módosítót, Steamnél ez ugye egyszerű, mert ott van indítási opció ablak (Watch Dogs, jobb egérgomb, Tulajdonságok, Indítási opciók beállítása), másik esetben pedig parancsikonba kell kirakni az indítófájlt (majd jobb gomb, Tulajdonságok), és a parancsikon Cél mezőjének a végéhez hozzábiggyeszteni a paramétert (rendszergazdaként indítás is fontos).
A felbontáshoz még annyit, hogy az említett *Dokumentumok > My Games > Watchdogs > xxxx* mappában levő, *GamerProfile.xml* nevű fájlban lehet ellenőrizni a felbontást, tehát Jegyzettömbben megnyitod, és ha gyanús számértékeket (nem szabványos felbontást) látsz, akkor a *https://tinyurl.com/yad2e7mf* videóban látható módon átírod.

STEAM

➲ Helló!
Olyan problémám van, hogy a Steam Mobile Authenticator a régi telefonra, úgy volt megcsinálva, hogy onnan kapja a bejelentkezéshez szükséges kódokat. Ez a telefon teljesen újra lett telepítve, és most nem tudok bejelentkezni, valamint azt az 'R' kezdetű kódot se tudom. Tehát teljesen ki vagyok zárva, és nem tudok bejelentkezni. Tudok valamit csinálni, vagy lemondhatok az accountomról?
Köszi a választ !

➲ **DÁVID**

Lemondani nem kell róla, csak a Steam Mobilhitelesítőhöz tartozott egy Recovery code, az a bizonyos R kezdetű kód, és még akkor kaptad, amikor először telepítetted ezt a funkciót. A kódot pontosan ilyen (új készülék vagy új szoftver) esetekre szánták, és azt bizony fel kellett volna jegyezni. Így most lesz egy kisebb oboa, de nem vészes – fel kell venni a kapcsolatot a Steam supporttal, és szólni, hogy nincs Recovery kódod. A *https://tinyurl.com/ybw9ng7h* oldalra tessék elfáradni...

GARRY'S MOD, GTA V

➲ Tiszteletem a PC Guru csapatának!
Garry's Mod: Az lenne a gondom, hogy a letöltöttem egy addont (mellékeltem a linket: https://tinyurl.com/yc4ey3mr), majd betettem a Steam\steamapps\common\GarrysMod\garrysmod\addons mappába (steam-es Garry's Mod). Indítom a Garry's Mod-ot, de a letöltött addont sehol sem találom.
Grand Theft Auto V: Itt a probléma az, hogy nem tudok egyenesen az online-ba belépni. Először be kell lépnem story-ba, majd onnan tudok belépni az online részbe, és ott is előtte a Rockstar Game Online Policies lapja adja a szokásos, fogadd el a feltételeket dolgot, majd utána mehetsz játszani. Van valami módja annak, hogy ezt ne kelljen mindig eljátszani?

Grand Theft Auto V magyarítás: Letöltöttem a magyarítást, telepítettem, amivel eddig semmi probléma nem volt, de mikor másodjára indítanám a magyarítást, nem indul el. (A magyarítás linkjét még mellékelem - https://tinyurl.com/ycqdvcun -, és ott is az eredeti játékhoz tartózót töltöm le.) A segítségeteket, mint mindig most is köszönöm szépen.
Üdvözlettel,

➲ **GYULA**

Garry's Mod: A nem steames addonok (amiket nem a Műhelyen keresztült töltesz le) telepítésének sajátos folyamata van, ehhez itt található egy alapos útmutató: *https://tinyurl.com/y7oculrq* (a poszt első képére kattints, és az ott látható folyamatot kövesd végig).

A GTA5-nél pedig épp a magyarítás az, ami (szándékosan) nem engedi az Online-t elindítani, mert hogy ott minden mod (igen, a magyarítás is) kitiltást, bant eredményezhet. Ezért szokták a magyarítás készítői a launcherből kivenni a multit. És így, hogy te mégis elindítod (játékon belül), gondolom, ebből jött össze a kavarás, mert amikor elindítod az Online-t, kiüti a magyarítást, de a magyarítás meg már letiltotta a belépéskori Online menüpontot. Dönteni kell, vagy sztori mód+magyarítás, vagy Online, a kettő együtt nem megy.

CPU VÁSÁRLÁS

➲ Üdv Tika!
Amit most le fogok írni az nem is probléma, hanem inkább egy kérdés. Merthogy nemrég kaptam egy régi gépet, amit azóta össze-vissza fejlesztgettem, hogy jobb legyen. Ez alól a cserebere alól egyedül a processzor és az alaplap volt kivétel. Na már most, én a processzort szeretném lecserélni, de nem tudom, hogy milyen processzort vegyek. Olyat szeretnék, ami passzolna a rendszerembe, és használtan könnyen beszerezhető. A gépem összetevői a következők:
-Intel Xeon W3503 (Dual Core 2.40 GHz)
-Nvidia Geforce GTX 960 2 GB
-12 GB RAM
-1 db 500 GB HDD + 2 db 300 GB HDD + 1db 150 GB SSD
(Más szóval elég összevissza...)
Tudnál segíteni ebben az ügyben?
Válaszod előre is köszi.
Üdv:

➲ **GYURI**

Jól tetted, mármint hogy fejlesztgetted a dolgot, és az is tetszik, hogy nem váltál meg az alaplaptól, ugyanis érdekes módon reneszánszukat élik a Xeonok – pl. mert még ma is bőven elegendő teljesítményt adnak gombokért, cserébe a villanyórát kicsit jobban pörgetik. Az LGA1366 tokozású procik közül pedig az X5650 (6mag, 12 szál) nagyon népszerű, és olcsó, általában ezt szokták ajánlani. Ugyanakkor el kell mondanom, hogy az ügyben kevés a személyes tapasztalatom, viszont nagyon aktív fórum és közösség csoportosult az említett platform köré a következő linken: *https://tinyurl.com/y9paupb5*. Én mindenképp kikérném a tanácsukat, mert az alaplap, BIOS-frissítés, támogatott CPU tárgykörben jobb biztosra menni.

FORZA HORIZON 3

➲ Szia Tika!
A Forza 3-ban az elején, amikor versenyeznem kell valakivel, ott a sárga körben kéne lenni egy másik autónak, de nekem ilyen nincs. Megyek körbe, de semmi, pedig videóban is láttam, hogy másoknak ez itt működik. Újratelepítettem, meg minden, viszont így se működik.
Légyszi segíts!

Meg kell venni eredetiben, de tényleg, már csak az elérhető online tartalom miatt is! Ez a bug ugyanis csak a kalózverzióban fordult elő, legalábbis én csak ilyen fórumokon találtam meg a nyomát, és állítólag ugyan készült hozzá fix, de ha lehet, ragaszkodjunk a legális forrásokhoz!

MOUNT & BLADE

➲ Szia Tika!
Egy jó régi játékról szeretnék kérdezni :D.
A Mount & Blade-ről YouTube-on néztem videót, egész szép, plusz még anno a ti újságotokat vettem meg, amihez volt a Warband, és az is nagyon tetszett stb.. Ki akarom próbálni a demót, letöltöm, de nem indul el. Semmi nem történik. Le akartam állítani feladatkezelővel, de először nem is mutatta, hogy fut, csak kb. olyan 2 percre rá. Leállítom, újra elindítom, de ugyanez, semmi nem történik, nem indul, stb. (képet mellékeltem). Igaz, meg is vehetem, mert csak a demó szarakodik, viszont ha a teljes játékkal is ugyanez van, akkor vissza tudom téríteni, de érted, mégis szerinted mi legyen?
A választ előre is köszi!

Értem, és nyugodtan megveheted... Egyébként a hibaüzenet, ami a mellékelt képen volt, azt jelezte, hogy a demó a frissítés (update) közben állt le, ezért elsőre a Steam rendszergazdaként való indítását javasolnám (jobb klikk Steam ikonján, Futtatás rendszergazdaként). Ha ez nem válna be, akkor a Steamben a Mount & Blade-en nyomj egy jobb egérgombot, Helyi fájlok fül, és futtasd le a Játékfájlok épségének ellenőrzését.

WINDOWS 10

➲ Szia PC Guru!
Nem tudom, hogy jó helyre írok, de talán igen. Szóval van egy régi Sony laptopom, a típusszáma EB2Z1E/BQ, asszem már tíz éves, de még mindig működik, csak lassú volt. Vettem bele SSD-t, feltettem a Windows 10-et (gyárilag Windows 7 volt rajta), és minden szuper volt, csak a videólejátszás nem ment. Az Edgeben, a böngészőben pl. a youtube videóknak nincs képe, a Chromeban meg érdekes módon van. De, ha filmet indítok, akkor is csak fekete képernyőt látok (hang van), vagy a média lejátszóban is valami 0xc1010103 hibaüzenet jön ki, kép nélkül. BS Playerrel sem megy a videó, szóval eléggé fontos dolog, ami nem működik, pedig nagyon kéne, és már mindent megpróbáltam.
Előre is köszönöm!

➲ **MÓ**

Szerintem megtaláltam a megoldást, méghozzá az AMD fórumán (*https://tinyurl.com/ycfvs8d8*). A VGA driver okozza a jelenséget, mert a „gyári" Sony kéne hozzá, nem pedig az, amit a Win10 alapból behúz. Ez eddig oké, csakhogy a legutolsó driver ehhez a szériához 2010-ből való, és a Windows7-hez készült. Mindenesetre töltsük le: *https://tinyurl.com/y937cn6n*. Ugyanígy le kell tölteni a DDU-t (ez egy VGA driver eltávolító cucc): *https://tinyurl.com/n8ryqc9*

A műveleti sorrend:
1. Internetkapcsolat megszakít.
2. Windows 10 újraindítása csökkentett módban.
3. DDU – Clean and restart.
4. Visszatértünk a normál módhoz, és itt a 2010-es VGA drivert Win7-kompatibilitással tedd fel.
5. Ha a Win10 önkényesen frissítene, és visszatenné az új, saját drivert, akkor a KB 3073930 update-tel ezt lehet blokkolni (*https://tinyurl.com/yc9qydzg*), de a szerző szerint nála nem kellett.

TAJVANON KICSIT MINDEN MÁS

[ÍRTA BATE] Szinte minden évben beszámolunk a PC Guru hasábjain az aktuális Computex újdonságairól, de eddig szinte soha nem írtunk arról, hogy milyen is ott lenni a világ harmadik legnagyobb kütyüexpóján. Éppen ezért Chochóval gondoltunk egy nagyot, és ha már úgy alakult, hogy ott lehettem az idei eseményen, úgy döntöttünk, hogy nem a hardverekre helyezzük a hangsúlyt, hanem arra, hogy milyen élmény egy ilyen rendezvény meglátogatása.

A Computex a világ harmadik legnagyobb kütyüexpója (a Las Vegasban honos CES és a hannoveri CeBIT után), ami Tajvanon, azon belül is az ország fővárosában, Tajpejben várja a látogatókat. A rendezvény még Taipei Computer Show néven kezdte a karrierjét 1981-ben, azóta minden évben újra és újra megrendezik, és az eseményre mindegy egyes alkalommal özönlenek a cégek, az üzletemberek és az újságírók. Idén én is abba a szerencsés helyzetbe kerültem, hogy ott lehettem a kiállításon: a kaland pontosan egy hétig tartott, bár összesen csak öt napig voltam Ázsiában, a maradék időt pedig jobbára a levegőben és különböző repetereken töltöttem. Budapestről eljutni Tajpejbe természetesen csak repülővel lehetséges, közvetlen járat viszont nincs, szóval az embernek minimum egyszer át kell szállnia, ha pedig nincs szerencséje, ez a szám akár kettőre vagy háromra is nőhet. Nekem tulajdonképpen mázlim volt, így először itthonról elrepültem Dubajba (5 óra), ott vártam nagyjából négy órát a „csatlakozásra", majd irány Tajvan – a második szakasz már nyolcórás utat jelentett, szóval kifejezetten örültem, hogy a repülőn a Végtelen Háború kivételével az összes Marvel-filmet meg lehet nézni.

A Computexen rengeteg gyártó képviselteti magát mindenféle termékekkel, de a legfőbb szereplők az okoseszközök és PC-k.

A NYUGAT KELETEN

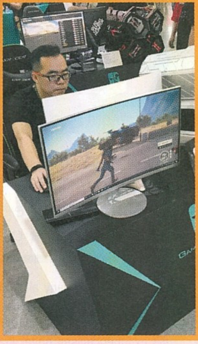
A repülőről leszállva az első dolog, amivel szembesül az ember, hogy Tajvanon mennyire jól szervezett minden: gondolok itt arra, hogy a Computexre érkezők külön sorban juthatnak át az útlevél-ellenőrzésen, és az első, amibe az ember belebotlik, az a helyi telefonos cégek standjai, ahol nagyjából öt perc alatt lehet olyan szolgáltatást vásárolni, ami olcsón biztosít korlátlan mobilnetet az országba érkezőknek. A második „meglepetés" akkor éri az embert, amikor kilép a légkondicionált repülőtér épületéből: Tajvanon nyáron nagyjából olyan meleg van, mint itthon, viszont a páratartalom a háromszorosa az itteninek, szóval az ember már attól azonnal leizzad, hogy álldogál az árnyékban. Európai emberként ehhez hozzászokni nagyon nem lehet, helyette marad a minimum napi kétszeri zuhany, meg az extra váltóruha.

A rendezvénynek otthont adó Tajpej egy hatalmas város, amiben jelenleg nagyjából 2,6 millióan laknak. Igazi metropoliszról van szó, aminek ezer arca van: az ember az egyik pillanatban még az ázsiai filmekből ismerős, neonokkal túlzsúfolt, gyanús kajáldákkal teli szűk utcácskákban sétál, hogy két sarokkal arrébb már modern felhőkarcolók árnyékában lófráljon. Az utcák tele vannak motorosokkal, és hiába vannak minden kereszteződésben lámpák, a forgalmat valójában sípppal és bottal felszerelt rendőrök irányítják, ami varázslatos zűrzavart eredményez minden nagyobb csomópontban. Amin őszintén meglepődtem a várost felfedezve, hogy mennyire tiszta minden: az utcák, az aluljárók, a metró, még a sikátorok is – Budapesthez képest már Bécs is hatalmas előrelépés, Tajpej pedig maga a csoda. És lehet ez hülyén fog hangzani, de az is fantasztikus, hogy a föld alatti tömegközlekedés minden állomásán van mellékhelyiség, ingyen, rendkívül kulturált állapotokkal. Ez elsőre nekem sem tűnt fontosnak, aztán kissé felelőtlen módon betértem egy teljesen random levesezőbe, ahol nagyon finom volt az étel, de kicsit meghajtotta az európai gyomromat, így az ebéd után húsz perccel már nagyon örültem annak, hogy van hová beszaladni, mert a hotelszobám az adott pillanatban elérhetetlen messzeségnek tűnt.

Tajpej persze nem csak emiatt menőbb hely, mint Budapest: a tömegközlekedés teljesen elektromos, nem kell papíralapú jegyekkel vacakolni, minden állomás és szerelvény légkondicionált, ráadásul teljesen alap, hogy van ingyenes és normális sávszélességet biztosító wifi. Az utcák és az aluljárók tele vannak játéktermekkel, zsákszámra lehet gyűjteni az érdekes apróságokat a mindenfelé elhelyezett

A JÁTÉKOS TELEFON

Chocho megkért, hogy ne csak élménybeszámolót írjak, de válasszak ki egy olyan kütyüt is, amivel a Computexen találkoztam először. Sokat ezen persze nem kellett gondolkodnom, hiszen az egyik legimpresszívebb hardver, amihez szerencsém volt, az ASUS új telefonja, a kifejezetten játékosoknak szánt ROG Phone. Én évek óta iPhone-t használok, de még az én szívemet is megdobogtatta ez az androidos készülék, és nem csupán azért, mert egészen szédületes komponensekből épül fel, és eddig sosem látott dolgokra képes. 6,2 colos AMOLED, HDR kompatibilis kijelző 2160 x 1080 pixel felbontással, 90 Hz-es képfrissítés, 1 ms-os válaszidő, Qualcomm Snapdragon 845 processzor 2,96 GHz órajelen, Qualcomm Adreno 630 grafikus chip, 8 GB RAM és 512 GB háttértár – kicsit még mindig felszalad a szemöldököm, ha eszembe jutnak a specifikációk. És ez még nem minden, hiszen a telefon oldalára is került egy USB-C port, hogy a töltő és a füles ne zavarjon játék közben, ráadásul számos kiegészítő érkezik a telefonhoz: felcsatolható hűtő (!!!), speciális tok, ami kézikonzollá varázsolja a telót, dokkoló a PC-hez, átjátszó a nagy televíziókhoz, és egy olyan külön ketyere, ami kétképernyős játékmasinává alakítja a mobilt. Az Asus ezzel a készülékkel tényleg mindenre gondolt, és egy olyan okostelefont raktak az asztalra, ami lemos minden játékra tervezett konkurenciát a pályáról, sőt talán azt sem túlzás kijelenteni, hogy a tajvani gyártó ezzel a telefonnal egy egészen új kategóriát teremtett.



automatákból, és az ottlétem alatt meglátogattam egy olyan hétemeletes plázát is, amiben csak műszaki cikkek és videojátékok voltak. Amit ott nem lehet megvásárolni, az valószínűleg nem is létezik, és egy magunkfajta geeknek ez maga a mennyország – még akkor is, ha nem veszünk semmit.

COMPUTEX

Persze nemcsak az ország, a város és a kultúra különleges, de maga a Computex is. Azt ugye már említettem, hogy a szervezők gondoskodnak arról, hogy a rendezvényre érkezők a lehető leggyorsabban és legkényelmesebben jussanak be az országba, de ez még csak a jéghegy csúcsa. A belépő például érvényes bérletként funkcionál a helyi tömegközlekedésen, amire szükség is van, ugyanis az esemény több helyszínen zajlik, nem egyszer több kilométerre egymástól. A hatalmas rendezvényközpontokat több szinten töltik meg a kiállítók, akik között a legkisebb kínai cégektől a legnagyobb világvállalatokig mindenki megtalálható, és a látogató szó szerint lubickolhat a hardverekben, az egerektől a billentyűzeteken és a gépházakon át a komplett konfigurációkig, monitorokig és gamer székekig. Akit csak egy kicsit is érdekel a számítástechnika, annak ez olyan, mintha épp a Paradicsomban járna. Az expón egyébként több százezer ember megfordul évente, még sincs az a tömegnyomor, sorban állás és rendszeres szenvedés, mint például a német gamescomon. Mindenhez hozzá lehet férni, nem kell órákat várni, nincs tülekedés, nincs anyázás, minden flottul megy, az ember egyszerűen csak jól érzi magát, és szívja magába az információkat.

Mindez persze csak a „felszín", az a rész, ami lényegében mindenki számára elérhető - de emellett van a Computexnek egészen exkluzív vetülete is. A legnagyobb gyártók – mint például az ASUS – már jóval a hivatalos bejelentés előtt, zárt ajtók mögött megmutatják a legújabb termékeiket a szaksajtó munkatársainak, hogy a jelenlévők már akkor beszámolhassanak a tapasztalataikról, mikor a világ többi része még éppen csak értesül a vadiúj kütyü létezéséről. Idén ilyen volt például a ROG Phone és a Zenbook Pro, és higgyétek el, hogy tényleg elég király érzés, mikor mindenki más előtt tapogathatsz meg és próbálhatsz ki egy amúgy kifejezetten jól sikerült készüléket. Az ilyen szupertitkos bemutatók mellett aztán vannak még hivatalos sajtótájékoztatók, ahová szintén csak meghívásos alapon lehet bejutni, illetve akadnak olyan esti bulikák, amik tényleg semmi más célt nem szolgálnak, csak azt, hogy az emberek kicsit összejöjjenek, és lazuljanak picit.

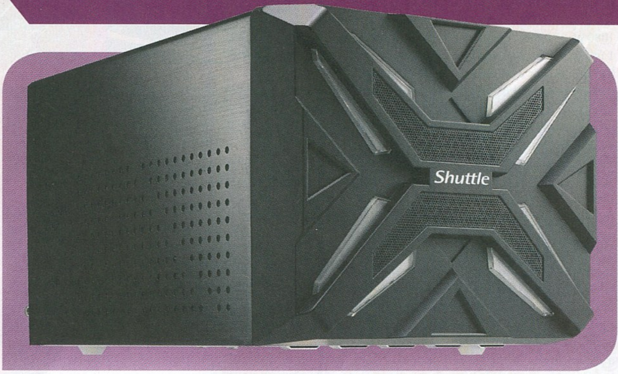
Ez alapján persze úgy tűnhet, hogy a Computex csak menőzés és móka, de újságíróként végigcsinálni azért nem feltétlenül egyszerű menet, még akkor sem, ha közben ezért alapvetően jól szórakozik az ember. Az időeltolódás hat óra Budapest és Tajvan között, szóval, amikor ott reggel nyolc van, itthon még csak hajnali kettő, ami azért jó dolog, mert egy hírportál esetében kényelmesen el lehet készíteni cikkeket, mire a magyarországi olvasóközönség felébred. A menet amúgy már reggel megindul, kilenc és tíz között a stábok rendszerint már ott vannak a kiállítócsarnokokban vagy a sajtótájékoztatókon, és egészen este nyolcig vagy tízig nincs megállás: két esemény között néha megszületik egy-egy cikk, illetve manapság arra is figyelni kell, hogy a lehető legtöbb dologról készüljön videó is, szóval nemcsak a saját habtestünket kell cipelni, de nem egyszer elég komoly technikát is. Ezt persze nem panaszkodásképp írom, csak szeretném érzékeltetni, hogy a Computexről tudósítani nem csak játék és mese – ám minden kényelmetlenség ellenére kiváló móka, amit egyszer az életben minden techmániás embernek ki kellene próbálnia.

TÖRPEPÉCÉ GAMEREKNEK

SHUTTLE SZ270R9

[ÍRTA CHOCHO] Nem ez az első alkalom, hogy a Shuttle ITX-felhozatalának egyik gyönyörűsége bemutatkozik a PC Guru magazin hardverrovatának hasábjain, sőt egyszer régen még egy saját kis Steam Machine-t is építettünk egy ilyen apró gyöngyszemből. Az viszont mindenképpen újdonság, hogy a gyártó legújabb remeke ezúttal kifejezetten a játékosokat veszi célba.

A mini-ITX szabvány alapvetően nem játék-PC-barát, hiszen nagyon kis helyre kell bezsúfolni minél nagyobb teljesítményt, ez pedig exponenciálisan növekvő hőtermeléssel és az egyre kisebb alkatrészek beszerzésének korlátjával jár. Ennek ellenére a mini-PC-k a játékosok körében is virágoznak egy ideje, a legnagyobb lökést pedig tagadhatatlanul a Valve adta ennek a formátumnak, az azóta már jobblétre szenderült Steam Machine programmal. A modderek és kis helyen élő gamerek lelkesedése azonban mit sem csökkent az elmúlt három év során, a növekvő igényeknek pedig a kategória egyik legelismertebb prémium gyártója is szeretett volna megfelelni. Így született meg a Shuttle SZ270R9, amit ezúttal nem csak a kis helyből gazdálkodó gépmestereknek ajánl a cég, hanem echte játékosoknak.



KIS PÉNZ, KIS GÉP... JA, NEM!

Mielőtt bárki abba a hibába esne, hogy a mini-PC-ket olcsó játékszereknek vélve továbblapoz, eláruljuk, hogy a Shuttle legújabb üdvöskéje nemcsak külsejében idézi a gamer eszközök extravaganciáját, hanem bizony árában is: a forint mélyrepülésével számolva több mint 150 ezer forintot kell kicsengetnie annak, aki egy SZ270R9-be épített gamer-PC-t szeretne otthonra! A gyártó termékei persze sosem voltak olcsók, az SZ-széria modelljei átlagosan 110-130 ezer forint között mozogtak, ez azonban még a szokottnál is drágább házikó, aminek oka a már említett játékosfókuszú tervezésben leledzik. Bár első ránézésre csak a ház elejének agresszív, műanyagból készült dizájnborítása árulkodik a gamer jellegről, a háztetőt leemelve észrevesszük, hogy itt bizony tényleg mindent megtettek a mérnökök a játékosok kiszolgálásának érdekében.

A SHUTTLE EDDIG NEM HOGY ROSSZ, DE MÉG CSAK KÖZÉPSZERŰ TERMÉKET SEM IGEN TETT ASZTALRA, A MINŐSÉGNEK AZONBAN MEGKÉRIK AZ ÁRÁT!

Mivel egy úgynevezett barebone kiszerelésről beszélünk, ezért a házon túl kapunk egy beépített, egyedi tervezésű alaplapot, egy saját, szabadalmaztatott hőelvezető technológián alapuló hűtőt, valamint egy tápegységet is. Ez utóbbi szintén saját gyártmány, és alapjáraton 500 wattos, de ráfizetéssel erősebb modell is elérhető. A deszka az Intel Z270-es chipsetre épül, LGA 1151-es foglalata pedig 6. és 7. generációs Intel processzorokat fogad, azaz a nyolcadgenerációs erőműveket el kell felejtenünk (na, nem mintha olyan sokan vennének ilyesmit játékra). Egy kis méretű VGA-val és 64 GB-os maximumban meghatározott DDR4-es RAM-mal is lehet persze olyan masinát építeni, amivel minden játék röhögve szalad 60 fps-t, és akkor a két SSD és (mérettől függően) 4 vagy 8 db HDD befogadására képes fémkeretről még nem is beszéltünk. Amennyiben méretben is megfelelő komponenseket vásárolunk össze hozzá, úgy az SZ270R9 kiváló alapja lehet minden törpepécének.

SZELLŐS KIS HÁZIKÓ

Bár a mini-ITX gépek esetében állandó probléma a hőkezelés, a Shuttle évek óta a saját hűtőire bízza a processzor hőelvezetésének feladatát, ami, mi tagadás, remekül be is jön a gyártónak – 95 W-os TDP-ig bármilyen foglalatkompatibilis procival játszhatunk, nem fog kigyulladni a ház. Persze fontos tudni, hogy egy ilyen kis méretű rendszer nemcsak hőt, hanem zajt is termel, de a ház elejére épített robosztus dizájnelem érdekes módon a hangok kordában tartásában is szerepet játszik. Emellett pedig akár piros, kék és zöld színben is pompázhat, mert hát nem gamer hardver az, ami ne villogna, világítana, pulzálna. Szóval ilyen téren a Shuttle is kitett magáért, noha szerintem a régebbi modellek elegáns kivitele sokkal esztétikusabb volt. Mindez persze nincs kihatással az elérhető foglalatokra, amik elöl a szokásos két jacket és USB-t, hátul pedig az ilyen konfigokhoz elengedhetetlen HDMI-t, DisplayPortot, USB-ket, LAN-okat és további jackeket jelenti. Összességében tehát egy nagyon jól felszerelt házzal van dolgunk, amit csak ajánlani lehet a komplett Steam Machine-ról álmodóknak. Az ára azonban a gyártóhoz (és annak minőségéhez) méltón borsos, szóval ajánlani így is csak szódával lehet.

Ha szeretnél egy igazán **gyors és biztonságos PC-t**

Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

CHIP

NYÁRI MOBILKÖRKÉP

[ÍRTA DREAMER]

A nyár közepe felé haladva eljött az ideje annak, hogy a mobilkörkép keretein belül vessünk pár pillantást néhány érdekesebb telefonra is. Szerencsés véletlen, hogy két oldalon dupla élvezettel szolgálhatunk, mivel párosával érkeztek a készülékek!

AZ ÉLMÉNY SZÁMÍT, NEM A TREND
SONY XPERIA XZ2 ÉS XZ2 COMPACT

Első nekifutásra rögtön két eléggé eltérő telefont kaptunk kézhez. A Sony Xperia XZ2 és XZ2 Compact nemcsak árban, de kinézetre sem hasonlítanak egymásra, ám ezeket leszámítva még a nevükön túl is meglepően sok bennük a közös pont.

Az XZ2 ajánlott fogyasztói ára 270 ezer, míg annak kisebb társát 210 ezer forintért hirdetik. A magas ár nem annyira meglepő, ha eszünkbe jut, hogy a Sony a márka zászlóshajóiként mutatta be a két testvért. Ennek fényében teljesen új, szokatlan külsőt kaptak, hogy még véletlenül se keverjük össze a XZ2 készülékeket bármely más telefonnal. Mindkét modell eltér a „minél vékonyabb annál jobb" felfogástól, mivel a hátlapot finoman ívelték, hogy illeszkedjen a tenyér formájához. Sokaknak időbe telhet, mire megszokják a készülékek súlyát és kerekded idomait, de kétséget kizáróan jobb és kényelmesebb a fogásuk, mint bármely hasonló kaliberű telefoné. Ami kevésbé megnyerő, az az XZ2 üvegborítása, ami csúszóssá teszi a készüléket. A Compact ebben a tekintetben jobb választás lehet, mivel annak hátlapja műanyagból készült, de a váza fémből van, ezért kevésbé kell sérüléstől tartanunk. Ha már a hátlapról esik szó: ne feledjük, hogy mindkét készülék rendelkezik ujjlenyomat-olvasóval. Mind az XZ2, mind pedig a Compact esetében a szenzor a kamera alá került, pont olyan magasságba, hogy rendszeresen a kamerát fogjuk tapogatni, valahányszor fel szeretnénk oldani a telefonunkat...

MINDEN MÁS A HELYÉRE KERÜLT

A fent említett érveket leszámítva az XZ2 készülékekre egy rossz szavunk sem lehet. A dobozból kivéve mindkettő Android 8.0 (Oreo) operációs rendszerrel fut, méghozzá ugyanazzal a sebességgel, mivel a telefonok specifikációja csaknem teljes mértékben megegyezik. A mellékelt applikációk sem emésztik fel a belső tárhelyünket, hiszen amiket megtalálunk rajtuk, azok a Sony márkához köthető „kötelező" tartozékok. A PlayStation applikáció és az Xperia Lounge mellett az Amazon két alkalmazása is helyet kapott, ám ezenfelül nem lesz ikonokkal túlszaturálva a képernyőnk. Habár a két telefon mérete szemmel láthatóan különböző, a felbontásuk mégis azonos. Míg az XZ2 kijelzője 5,7 colon hozza a 18:9-es képarányú 1080 x 2160 felbontást, addig a Compact 5 colon nyújtja ugyanazt a teljesítményt. Mindkét készülék HDR támogatással került a piacra, amit nemcsak a képernyő színgazdagságában fogunk megtapasztalni, de kamerahasználatkor is kapóra jön. Az XZ2 és az XZ2 Compact hátlapi kamerája 19 megapixelen rögzít felvételeket. Nemcsak a felsőkategóriás telefonoktól megszokott 60 fps-ben képes videót felvenni, de kapott ultralassítási funkciót, valamint 4K felbontású HDR felvételeket is képes készíteni. Fényképezéshez is ideális, mivel nem csak a záridejе gyors, de a Predictive Capture funkciónak köszönhetően élesebbek lesznek a mozgó tárgyakról készült képeink is. Ráadásul intenzív mozgás közben a telefon sorozatfelvételt készít, melyek közül eldönthetjük, mely képeket szeretnénk megtartani.

A SONY KÉSZÜLÉKEI MEGLEHETŐSEN VONZÓ PÁRT ALKOTNAK, A KÜLCSÍNBELI KÜLÖNBSÉGEK ELLENÉRE PEDIG BELÜL NAGYON IS HASONLÍTANAK EGYMÁSRA.

HANGOSABB, BIZTONSÁGOSABB

A zenehallgatás is más élményt nyújt az XZ2-vel. Nemcsak 20 százalékkal szól hangosabban elődjénél, de a nagyobb XZ2 mobil egy úgynevezett dinamikus vibrációs motort is kapott, ami a DualShock kontrollerekben található rezgőmotorok kicsinyített mását takarja. A telefon zenehallgatáskor vagy videónézéskor a basszus intenzitásától függően rezegni kezd, ami ideális koncertfelvételek hallgatásakor, vagy játék közben. Cserébe viszont gyors ütemben fogyasztja az aksit, ezért mindennapi zenehallgatáshoz nem ajánlott. Jack csatlakozó híján mind a töltést, mind pedig a zenehallgatást C típusú USB bemeneten keresztül tudjuk végezni, tehát akik a hagyományos úton szeretnek zenét hallgatni, azoknak a készülékekhez járó adaptert kell használniuk. Végezetül pedig beszéljünk az aksiról! Egy töltéssel akár 6-8 óra folyamatos képernyőhasználat sem jelent gondot az XZ2-nek, míg a Compact változat 5-6 órát tud magából kisajtolni. Éjszakai töltéskor az akkumulátor 90 százalékig vesz fel áramot, majd reggel teljesen feltöltődik, ezzel akadályozva meg a huzamos töltés alatt bekövetkező degradációt.

MEGTÉVESZTŐ MŰVÉSZEK

SAMSUNG GALAXY A6 ÉS A6+

A Sony duó után két másik telefonra térünk át. A Samsung május végén dobta piacra a Galaxy A sorozat 6-os szériájának két képviselőjét, az A6-ot és az A6+-t. Első ránézésre nincs köztük akkora különbség, mint az Xperiáknál, de ne ítéljük meg őket ilyen hamar! A Samsung telefonok esetében nem áll fenn ugyanaz a probléma, mint az előző oldalon olvasható Xperia ismertetőknél: a két készülék ugyanis kinézetre roppant hasonló, azonban a belsejük már bizony számos ponton eltér egymástól.

A Samsung Galaxy A6 és A6+ 90 és 120 ezer forintos alapáron vásárolhatók meg. Első rénézésre azt gondolná az ember, hogy az alig pár centis különbségért fizetünk többet, ám ha közelebbről megvizsgáljuk ezt a két középkategóriás készüléket, hamar látszani fog a kettő közti különbség.

AZ ÉSZ A FONTOS...

Az A6 5,6 colos kijelzője 1480 x 720 felbontásban működik, míg az A6+ 6,0 colon hozza a FHD+, azaz 2220 x 1080-as felbontást. Mindkét készülék Super AMOLED technológiával készült, melyet azok fognak különösen értékelni, akik szeretik, ha a telefonjukból kisajtolható legmagasabb fényerő nagyobb az átlagnál. Az AMOLED kijelző végett nem csak világosabb lesz a megjelenített kép, de a színek között is élesebb kontrasztot tapasztalhatunk. Ahogy az a számok alapján is látható, a Galaxy A6 egy átlagos méretű okostelefonnak felel meg, míg az A6+, nos... Nem mondjuk, hogy egy lépés választja el attól, hogy tablet legyen, de kis-, vagy közepes kezű embereknek minden bizonnyal nehézséget fog okozni ennek a modellnek a kezelése. Példának okáért az ujjlenyomatolvasó aktiválásához elképzelhető, hogy a középső, vagyis leghosszabb ujjukat kell használniuk, hogy kényelmesen elérjék a szenzort. Plusz az olvasó pontosan a kamera alatt helyezkedik el, tehát ha nem vigyázunk, akkor a szenzor helyett a lencsét fogjuk az ujjlenyomatainkkal telenyomkodni. Jó hír viszont, hogy mindkét eszköz feloldható az elülső kamerával működő arcfelismerő funkcióval. A nagyobb méretnek azonban megvannak a maga előnyei is. Filmezéshez vagy egyszerű videómegtekintéshez remek társként szolgál az A6+, különösen mivel a beépített hangszóró a készülék oldalán található. Ebből következik, hogy ha mondjuk játék céljából oldalfekvésben tartjuk a telefont, akkor nem kell attól tartanunk, hogy letakarjuk a hangszórót. Akik előszeretettel használják a közösségi oldalakat, azok szintén az A6+-szal számolhatnak inkább, lévén a mezei A6-on nincs az értesítéseknek dedikált LED. De ez legyen a legnagyobb gondunk.

A SAMSUNG FELSŐ-KÖZÉPKATEGÓRIÁS TELEFONJAI KÖZÜL MI MINDENKÉPPEN A NAGYOBB A6+ BESZERZÉSÉT AJÁNLJUK, ANNAK ELLENÉRE, HOGY GIGÁSZI!

... NEM A HAJ

A baj inkább abból ered, hogy az A6 készülékek kevesebbet nyújtanak, mint korábban. A mobilok, annak ellenére, hogy a Galaxy A-szériát képviselik, formatervezésre csaknem megegyeznek a J sorozat darabjaival, szóval mondhatjuk, hogy dizájnra sem kaptak saját identitást. Az A6 és az A6+ a tavaly megjelent J5 tovább gondolt változataként kerültek a piacra, ezért nem meglepő, hogy belsejük sem tér el különösebben attól, amit a J telefonok nyújtanak. Azt kell mondanunk, hogy az árukhoz képest mindkét telefon gyenge teljesítményt hoz. Játék közben, több alkalmazás egyidejű futtatása alatt, vagy csak két ablak megnyitásakor a telefonok érezhetően megtorpannak, lelassulnak és szaggatva jelenítik meg az ablakok tartalmát. Ha találgatnunk kéne, akkor helytelen memóriahasználatot gyanítanánk, ám ebben az esetben inkább az öregnek mondható (kétéves) chipsetet okoljuk. Végezetül, a kamerát és az akkumulátort megvizsgálva reménykedtünk, hogy a Galaxy A6 és A6+ megválthatják önmagukat, de itt is felemás eredményeket kellett tapasztalnunk. Az A6 elő- és hátlapi fényképezője egyaránt 16 megapixeles, míg az A6+ hátlapján két kamera is van (16 és 5 megapixel), de az előlapon akár 24 megapixelben készít felvételeket. Nappali fényben elképesztően szép és éles képeket produkálnak, ellenben éjszakai fényképezésnél, és videók készítésekor alulmaradnak más gyártók azonos árkategóriájú telefonjaival szemben. Az akkumulátor viszont megér egy misét, hiszen közepes használattal akár két napig is kibírják töltés nélkül. De nagyot sóhajthatnak azok is, akik szeretik a hagyomány fülhallgatókat, mivel a microUSB port mellett egy jack csatlakozó is található, ami remek párosítás a Dolby Atmos szolgáltatás mellé.

MEGFÉKEZHETETLEN ERŐ

MSI GE73 RAIDER RGB 8RF

[ÍRTA CHOCHO] Az MSI többéves kihagyás után visszatért a magyar notebookpiacra, hogy rögtön az idei felhozatal egyik legerősebb, kifejezetten játékosoknak tervezett modelljével borzolja fel a nyáron kissé lagymatag hardveres kedélyeket. A szándék értékelendő, de vajon megállhat a lábán itthon egy ennyire drága és különleges termék?

Persze hogy mi számít drágának a gamer notik kissé túlszaturált piacán, relatív: a 17 colos modellek között annyira nem feltűnő a 780 ezer forintos árcédula, főleg, hogy ezért a pénzért egy nyolcadik generációs Intel Core i7-es főegység, 16 GB DDR4-es RAM, valamint egy GeForce GTX 1070 M üti a markunkat. Külföldön találkozni a picit olcsóbb 8 GB-os kiszereléssel is, ez esetben viszont nem spórolunk annyit, amennyit a kétszer több memórián nyerünk, szóval nem feltétlenül éri meg a fogunkhoz verni a garast. Főleg, hogy a többi komponens is hozza a szintet, avagy az 512 GB-os SSD, az 1 TB-os merevlemez és a Full HD vagy akár 4K-s kijelző bizony komoly fegyverténynek számítanak az idővel vívott háborúban. Egy ilyen gépet ugyanis vélhetően nem egy-két évre vesz az ember, ennyi pénzért pedig a legjobb anyagminőséget és tervezést is elvárja – két olyan dolgot, amit a konkurencia az utóbbi években meglehetősen magas szintre fejlesztett.

SUGÁRZÓ HATALOM

Ránézésre a Raider egy tipikus gamer notebook, avagy a fekete és a piros színek dominálnak rajta, külső borítása pedig hideg alumíniumból készült, ami papíron nemcsak könnyű, de strapabíró is. A gyakorlatban ez azonban nem mindig van így, és a nálunk járt tesztmodellen is voltak olyan apró, de észrevehető külsérelmi nyomok, amik bár felhasználói gondatlanságból származtak (bizonyára egy bennünket megelőző újságíró csapta oda a gép szélét valahová), egy ennyire drága gép esetében nem kellene hogy egykönnyen előfordulhassanak. Ezt leszámítva a gép külsejével elégedettek voltunk, még a kissé robosztus, több mint 3 centiméteres vastagsága ellenére is – utóbbi tulajdonképpen csak fokozza a Raider tiszteletet parancsoló jellegét. Mérnöki tervezés szempontjából viszont aggályos, hogy a gép alján egészen az alaplapig belátni, azaz a beáramló port nem igazán akadályozza semmi abban, hogy belepje és károsítsa az alkatrészeket. Pedig a hűtéstechnikáért felelős munkatársak kitettek magukért az MSI-nál, a masina játék közben jó, hogy fel nem száll az asztalról, és a komponensek hőmérséklete is ideális marad, akár több óra játék után is.

ERŐ, IZOM, 4K-T ISZOM

A gép teljesítményét nem érdemes firtatni, mert ezen a szinten már teljesen természetes, hogy nincs olyan korabeli játék, ami megfeküdné a notebook gyomrát. Bár nálunk a Full HD kijelzős változat járt, a régebbi vagy nem túl gépigényes címek 4K-ben is működhetnek a 1070 M-en, annak ellenére is, hogy az asztali változatnál azért kevesebb kakaó szorult a chipbe. A bivalyerős Intel proci és a 16 GB RAM is bőven elég manapság, ezzel a géppel pedig akár 2-3 év múlva is jól szórakozhatunk majd. Mindehhez jön még az opcionálisan kérhető 120 Hz-es kijelző, valamint a gép nevében is szereplő RGB ledparádé, aminek hála nemcsak a notebook fedelének díszítő eleme, de maga a klaviatúra is látványos színkavalkádba öltözhet – oké, nem hiszem, hogy bárki emiatt venné meg a Raidert, de azért érdekes újdonságról van szó. Maga a billentyűzet egyébként kellemes elosztású, és a gombok visszacsatolása is rendben van. Mindez nagyon fontos egy gamer notebooknál, az aksi viszont ebben az esetben másodlagos, hisz játék alatt nincs az a telep, ami 2-3 óránál többet bírna – az MSI üdvöskéje is megáll ezen a ponton.

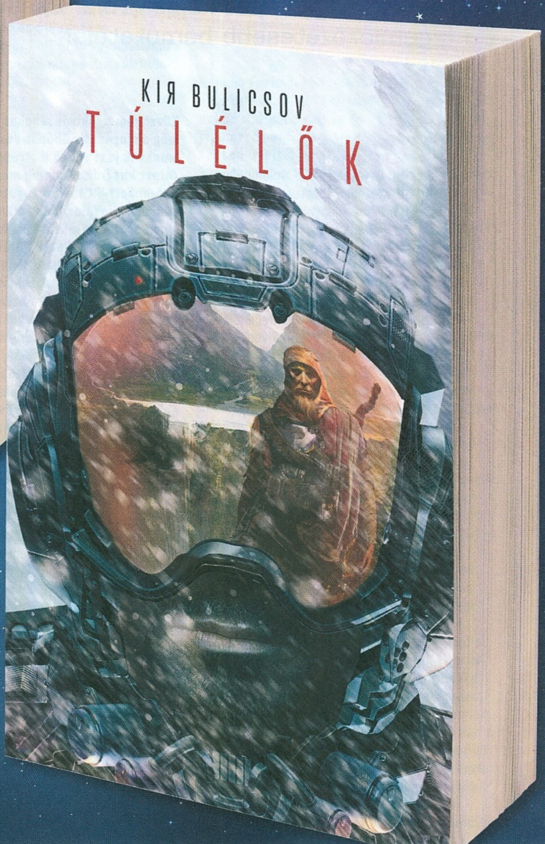
AZ MSI HOSSZÚ SZÜNET UTÁN ISMÉT FEJEST UGRIK A MAGYAR PIACBA, AZ EDDIG LÁTOTTAK ALAPJÁN PEDIG VAN ESÉLYE RELEVÁNS TÉNYEZŐVÉ VÁLNI.

MEGÉRI?

A cikk elején feltett kérdés, avagy hogy drága-e a Raider, tulajdonképpen ízlés dolga. Amennyiben időtálló és erős gamer laptop vásárlására adjuk a fejünket, a 700 ezer forint környékén startoló prémium kategória majd' minden szereplője megfelelő választás lehet, hiszen teljesítményben közel azonosak, azaz marad a külső, az anyagminőség, a márkahűség, valamint a különféle extrák igénye, mint döntésbefolyásoló tényező. A hordozhatóság az ilyen vasak tekintetében még talán érdemel pár szót, de mivel egy cirka milliós masinát senki sem szívesen visz a hóna alatt, gyakoriak az 5-6 kilós gamer notebookok. Nos, ezen a téren mindenképp dicséretet érdemel az MSI, mert a belső műanyag váz és a könnyűfém borítás eredményeként a Raider mindössze 3 kilót nyom, szóval azok is örömüket lelik majd benne, akik a többséggel szemben nem autóval, hanem gyalog viszik egyik haver lanpartijától a másikig.

MÁR KAPHATÓ!

LEGÚJABB KÖNYVEINK KÖZÖTT AZ OROSZ SCI-FI IRODALOM LEGJOBBJAI.



SZEREZD BE WEBSHOPON VAGY A FÉNY UTCAI IRODÁBAN!

RENDELD MEG ITT: **WWW.GALAKTIKABOLT.HU**

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írta: JohnBart

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Remélem, hogy eddig mindenkinek olyan jól telt a nyár, mint nekem és Gebbbének, nem mindennap esik ugyanis meg, hogy a Euro Truck Simulator 2 atyja meghívja az embert a Hungaroringre, hogy aztán elvigye két körre egy dögös Mercedes-Benz New Actrosban. Velünk márpedig ez történt, utána Gebbbe hirtelen felindulásból még a Logitech G27-es kormányát is nekem ajándékozta, miután kifizettem. Épp ezért viszont jómagam nem követtem az idei E3-at, szóval az e havi Levrovban rátok támaszkodom majd, hogy képet kapjak róla. Lássuk, hogy mi volt számotokra az idei E3 legemlékezetesebb bemutatója!

JÓ JÁTÉKOK, ROSSZ MŰSOR!

Kedves PC Guru team! Kollégiumi életem vége felé, a szóbeli érettségire készülve jött az E3, és bár nagyon örültem volna annak, ha élőben tudom megnézni a bemutatókat, sajnos arra már nem jutott időm. **[Tehát a személyes részvétel gátja az időhiány volt, nem pedig a repülőjegy. Hol érettségizel, a Sweet Valley gimiben? – JB]** A konferenciák közül szerintem a Microsofté volt a legimpozánsabb **[valahol a háttérben felnyög egy wilson – JB]** ***(De most miért? Volt Crackdown! – Böjti)***, az EA-é pedig a legkevésbé érdekes. Bár ehhez lehet, hozzátesz az is, hogy nem nagyon érdekelnek a sportjátékok. **[Engem a sportolás sem a női röplabdát kivéve, szóval még mindig egészségesebb az álláspontod. – JB]** A FIFA 07 volt az utolsó olyan játék, amelyben viszonylag sokat rúgtam a bőrt. **[A játékosokat nem? – JB]**
Az Anthem érdekes, a Titanfallt juttatta eszembe, annyi eltéréssel, hogy nekem kicsit sok volt a robotika. **[Asimov ettől most felfordult a sírjában. – JB]** ***(Lehet röhögni, de az Anthem olyan cím, amit a bejelentése óta iszonyatosan várok. – Böjti)*** De a legjobban a Devil May Cry 5, a DOOM: Eternal, a Wolfenstein: Youngblood, a Fallout 76 és a Spider-Man dobogtatta meg a szívemet! Összességében, a műsort untam, de amit kaptunk, azzal elégedett vagyok! Izgalmas évnek nézünk elébe!
További kellemes gamerújságírást kívánok!

DÁVID

Köszönöm a jókívánságokat Dávid, jól esnek, még akkor is, ha Chocho rémuralma alatt munkánk jussa csak a stressz és a félelem. ***(Most mit izélsz, mindig megkapod a beígért pofonokat! – Chocho)*** **Egyetértek veled, jómagam akut figyelemhiány miatt már évek óta nem követem a műsort (értsd: nincs kedvem végigülni a videókat, ha Böjti úgyis egy remek E3-rovatban összegzi a lényeget).** ***(Vagy inkább kettőben. Annyira erős volt a felhozatal, hogy a következő számra is jut kábé ugyanannyi, amennyit most sikerült a lapba tuszkolni. Ilyen mennyiség mellett elmondható, hogy a pénztárcák idén júniusban hangosan felsírtak. – Böjti)*** **Helyette inkább várok pár napot, amíg kijönnek az összefoglalók, és abból kicsemegézem, hogy mi az, ami érdekel. Tűkön persze nem ülök, egyrészt mert nem vagyok fakír, másrészt mert épp elég munkám van, ami leköt a valóság sivatagában.**

INSTANT GET!

Üdvözletem! Kezdem az EA konferenciájával, mert engem igazából hidegen hagyott, talán csak a Sims 4: Seasons keltette fel a figyelmem. **[I see you are a man of culture as well. – JB]** ***(Pont a „száz játék árából tíz év alatt elkészítünk egyet, közben azért vegyél külön ruhát is" rókabőr? Fene a gusztusod. – Böjti)*** A Microsoft konferenciájára kíváncsi voltam, abban reménykedtem, hogy lesz a Fable-nek új része. **[És lett? – JB]** ***(JB, ezt már soha nem tudod meg. – Böjti)*** A Bethesda konferenciáján, amire mindenki várt (köztük én is) **[én nem :(– JB]** bemutatták a Fallout 76-ot, ami úgy érzem, instant buy lesz! **[Nyilván, hát ki ne akarna atomot dobni a szomszédjaira, nem igaz? – JB]**
A Square Enixtől a Shadow of the Tomb Raidert vártam. A Ubisoft meg bejelentette az Assassin's Creed: Odyssey-t, amit instant megvennék, de nincs hozzá jó gépem. **[Javaslom az instant kávét, amíg össze nem szeded a pénzt a bővítésre! – JB]** ***(Aki ismer, azt most meglepem: ez az Assassin's Creed még nekem is tetszik a sorozat kliséinek elhagyása és a világa miatt. – Böjti)***
Köszi, hogy elolvastátok!

GERGŐ

Szívesen Gergő, és örülök, hogy mindegyik említett bemutatón találtál pár címet, ami tetszett, a marketinges peonok így elégedetten térhetnek nyugovóra. Hiányolom viszont a többi konferenciával kapcsolatos véleményedet, azoknak így sajnos nekem kell majd utánajárni. Persze csak a lapzárta után, mert az első a Guru, és akkor is ezt vetném papírra, ha Chocho nem írna rám éjfélkor is, hogy „CIKKÉSZ?". ***(Hallod, te szerencsés vagy, nálunk múltkor hajnali háromkor, petróleumlámpát lóbálva a kezében rázta a gyereket, hogy „apád miért nem adta le a cikket?" és „cikkész??!!". Gondolhatod, hogy örültünk neki. Azóta kedves ápoló bácsik gondoskodnak róla, bár mintha ma is láttam volna a szerkesztőség körül. – Böjti)***

VAN MIT CSISZOLNI!

Üdv! Jó volt az E3, de a Microsoft érzi, hogy lemaradásban van, és igyekszik pedálozni. Például third-party címekkel bombázták az embereket, ez jó húzás volt tőlük. **[Micsoda? Ez nem Microsoftfika? Skandallum! – JB]** Úgy tűnik az a fő üzenetük, hogy a multiplatform címek

az ő bitang erős konzoljukon a legjobbak. **[Miközben tudjuk, hogy valójában PC-n, muhaha. – JB]** Más kérdés, hogy ez kit érdekel, ha a Sony-nál bemutatnak egy olyan Last of Us 2-t, hogy az ember az állát keresi a padlón **[főleg az állon lőtt játékbeli NPC-k – JB]**, majd mikor megtalálta, újra leesik a Pókember miatt. **[Mekkora szemét ez a Pókember, leveri az emberek állát! – JB]** Az meg, hogy felvásároltak pár kisebb, de tehetséges stúdiót, megint jó húzás. Lehet, ha a Microsoft megtolja őket pénzzel, akkor fogunk mi még pislogni. **[Én még jobban pislognék, ha engem tolnának meg egy kis pénzzel. – JB]** Így legyen! **[Így-így! – JB]**
Az EA-ről nem nagyon írnék semmit, pedig az is megérne egy misét! **[Csak óvatosan, még a végén megint megidézzük József testvért az előző Levrovból! – JB]** ***(Ámen! – Böjti)*** Kíváncsi lettem volna, mi folyt azon a konferencián élőben, mert nagyon úgy nézett ki mindenki, mintha nagyon be lenne állva. **[Nem tudom mi folyt a konferencián, de előtte szerintem egy kis rövid vagy sör. – JB]** Az „It's… Royale!" történelmi bejelentés pedig olyan kínos mélypontja lett szerintem az E3-nak, amit a Ubisoft táncoló pandája sem tud elhalványítani. **[Azért a japánokra bármikor számíthatunk a jövőben is, hogy erre rálicitáljanak. – JB]** Na meg az, hogy nem mutattak gameplay-t az EA Play-en a BFV-ből, teljesen érthetetlen. Ki kéne vágniuk az összes marketingest!
Üdv,

TIBOR

Nagyra becsülöm Tibor, hogy minden részletre kiterjedő, ámde érzelmektől sem mentes összegzést adtál a konzolos bejelentésekről, még ha nincs is konzolom, mivel így végre nem érzem magamat teljesen elveszettnek, ha Chocho legközelebbi megint nekiáll a témában okoskodni. *(Ne aggódj, találok másik témát! – Chocho)* Ami pedig a BFV gameplay hiányát illeti, a válasz egyszerű: a marketingesek nem jöttek rá, hogy az új részt Chrisszel kell promózniuk.

KÖLTŐI KÉRDÉS

Sziasztok! Egy kérdéssel kezdenék: mégis miért lett volna bármi is emlékezetes? Talán túl szigorú vagyok, de ne felejtsük el, hogy csak szigorúság képes észhez téríteni a fejlesztőket, hogy többé ne forduljon elő az, ami az idei E3-on is. **[Jól beszélsz, szóltam is Böjtinek, hogy élezze a kaszát! – JB]** Ha van hely, ahol a biztonsági játék nem kifizetődő, az éppen az E3 kéne, hogy legyen. Itt aztán mindent szabad **[teljes az anarchia! – JB]**, csak okosan kell csinálni!
A Bethesda saját magából csinált mémet. **[Valljuk be, ezzel már elkésett. – JB]** Bejelentette a Skyrimet az összes létező platformra, viccből. Őszintén, én nem viccesnek, hanem ízléstelennek találtam az egészet, mivel egy hétéves játék kisajtolását parodizálták ki. **[Wow, már van Skyrim sajt is? – JB]** Viszont itt nem érvényesül a „nevess magadon" módszer. De az Elder Scrolls 6 „bejelentése" sem nyűgözött le, hiszen tudtuk jól, hogy egy nap jön, így semmi újat nem mutattak nekünk.
A PC Gaming Show viszont, amit a legtöbben előre temettek, az E3 legnagyobb meglepetése lett. A Yakuza hosszú idő után jön PC-re, a Shenmue első két része is HD feldolgozásban, de a Maneater és a Valkyria Chronicles 4 is! Minden, ami egér-kontroller ingere.
A Sony konferencia sokkal kevesebbet nyújtott, mint amit gondoltunk volna. Nagyon sajnálom, hogy így alakult, de nem vagyok elégedett semmivel, amit az idei E3 nyújtott. Egyedül a PC Gaming Show nyújtott kis vigaszt.

BENCE

A témában kapott levelek közül ez volt a legalaposabb, így emelem kalapom előtted Bence! Ami a csalódottságodat illeti, részben egyetértek veled: a nagy cégek általában tényleg zavaró biztonsági játékot játszanak a nagy expókon, de üzleti szempontból érthető a dolog – ha a cél a minél nagyobb profit, akkor én is inkább azokra a megoldásokra támaszkodok, amik bizonyítottan jól tejelnek, semmint valami rizikós újdonságra. Főleg, ameddig egy új Call of Duty, Assassin's Creed vagy Gears epizód minimális változtatásokkal is dönti a lét.

A HÓNAP LEVELE DICSHIMNUSZ?

Tisztelt PC Guru! Az Anthemhez szeretnék pár gondolatot fűzni. Ha emlékeztek még a The Divisionre, akkor érdekes hasonlóságokat fedezhetünk fel a két játék között. A programnak persze nagy hibája volt a kiegyensúlyozatlanság, a csalások és exploitok elszabadulása, valamint, hogy nem igazán tudták, mit is szeretnének a játékkal kezdeni. **[Hát nyilván pénzt keresni vele! – JB]** Szerintem viszont, ha az Anthem elkerüli ezeket a hibákat, és lesz egy jó közössége, valamint elég endgame tartalma, akár még jó is lehet. Csak van itt egy nagy DE! Ha a játékot DLC-kre darabolják és telerakják mikrotranzakciókkal, akkor nagy pofont kaphat a saját közösségétől. **[Úgy érted, akkorát, mint a The Division vagy a Destiny? *iróniamód* – JB]**
Persze egy World of Warcraft esetén a Blizzard vissza tudja hozni egy kiegészítővel a lemorzsolódott hardcore játékosokat, de annak a játéknak történelme és elhivatott rajongótábora van. Azok a játékosok viszont, akik „csak" néhány hónapot, esetleg fél évet játszanak az Anthemmel, nem fognak örülni annak, hogy meg kell venniük pár DLC pakkot és nagyobb kiegészítőt, hogy visszatérjenek a játékba. **[Ezt egyébként több stúdió is felismerte, nem véletlen, hogy már a BFV-höz sem lesznek DLC-bővítmények. – JB]** Azokról a „koca" játékosokról nem is beszélve, akik a játékosok zömét adják, és hamar elpártolnak pár rossz kritika miatt, vagy ha egy komoly influencer azt mondja, hogy nem éri meg belefogni. **[Hát igen, az igazi nethatalom még mindig a YouTube Janik kezében van! – JB]**
Az én vesszőparipám viszont mégis az, ha egy játékot teleraknak a PC és a szociális igazság „vívmányaival". **[Chocho and Dreamer intensifies. – JB]** Például amikor egy küldetésadó elmagyarázza nekem, hogy ő minden nemhez vonzódik, és egy átoperált szarvasbogár, aki épp furgonként határozza meg magát, de nem eszik húst. Vagy amikor olyan „erős" női karaktereket nyomnak bele a történetbe, akik Ellen Ripley közelébe sem érnek, inkább a Mass Effect: Andromeda „hőseihez" hasonlóan unalmasak, zavaróak. Nincs nekem senkivel bajom, de ne akarják elvenni a jogot, hogy legalább a fejem elfordítsam. **[Én nem veszem el, bátran elfordíthatod a fejed! Érdemes is néha, különben bemerevedne a nyakad! – JB]** Mindezek ellenére várom az Anthemet, és őszintén remélem, hogy lehet még valamire való játékot készíteni. Szerencsére vannak pozitív példák (de sajnos ritkán), amit akár azok a régi játékosok is élvezhetnek, akik nem ámulnak el a battle royale-tól, vagy nem érzik otthon magukat ebben az új gaming világban.

FERENC

Kedves Ferenc, bár leveled több pontjával is vitatkoznék, végül két okból kifolyólag mégis neked ítéltem a Hónap levele címet. Először is, mert igen hosszú és érdekes elemzéssel örvendeztettél meg (amit meg is kellett kurtítanom, elnézést!), másrészt pedig, mert nem voltál szívbajos bedobni egy igen kényes témát (a játékok egyre erőteljesebbé váló társadalmi állásfoglalását), amit ideje kicsit tisztába tenni. Szerintem a kulcs a jól megírt szereplőkben rejlik: ha egy karakternek az az egyetlen kiemelt tulajdonsága, hogy mi van a lába között, vagy hogy melyik nemhez vonzódik, akkor izzadtságszagú képmutatás lesz a végeredmény, ami rengeteget árt az elfogadási törekvéseknek. Egy, a miliő szerves részét képező, jól megírt hölgy vagy etnikai/szexuális kisebbség ellen azonban értelmes embernek nem lehet kifogása, így az azok elleni hőzöngést elfogadhatatlannak tartom (de a játékosok zöme is: míg a túltolt BFV-nél nagy botrány kerekedett a Reveal Trailerből, addig pl. az Insurgency: Sandstorm katonanőire nem orrolt meg a hardcore célközönség). *(Ehhez szerettem volna komolyan hozzászólni, de JohnBart mindent elmondott, amit írhatnék. – Chocho)*

Leveled utolsó részével azonban nem értek egyet: ha nyitott szemmel jársz, még ma is számtalan régimódi és kihívással teli címet zsákolhatsz be műfajtól függetlenül, amik nem akarnak semmiféle üzenetet lenyomni a torkodon – egyszerűen csak nem feltétlenül a fősodorban kell keresni őket. Semmi okod nincs hát rá, hogy kívülállónak érezd magad, egyszerűen tudomásul kell venni, hogy a piac és a szokások változnak, ezért nem érdemes a nagy kiadóktól sok keményvonalas, régimódi címre számítani. Ezzel pedig pontot is teszek az e havi Levrov végére – köszönöm mindenkinek, aki levelével megtisztelt minket, a következő hónapban ismét találkozunk; addig is, mint mindig, a Guru legyen veletek!

ELŐZETES

DYING LIGHT 2

Az idei E3 során leleplezték a kifejezetten sikeres Dying Light folytatását, ami az első prezentációk során zombikat nem, ellenben választási lehetőségekből és döntésekből elég sokat mutatott.

ELŐZETES

PHOENIX POINT

Ha azt mondjuk, hogy lehetséges a modern XCOM trónjának megdöntése, elhinnéd? Nos, a lehetőség adott, pláne akkor, ha veterán fejlesztők állnak a háttérben, legközelebb pedig a választ is megadjuk.

TESZT

RED FACTION GUERRILLA RE-MARS-TERED

Manapság nincs hónap újrakevert, felújított klasszikusokból, ez a hullám pedig a Red Faction-sorozat rombolásra és robbantgatásra kiélezett epizódját is elérte. Reméljük, a ráncokat is alaposan lerobbantották róla.

TESZT

THE BANNER SAGA 3

Az utóbbi években elég népszerűek a vikingek, ebben a témában pedig a taktikai akció-RPG már a kezdetektől fogva maradandót alkotott. A rajongók örömére itt a harmadik rész, persze ismét emelve a tétet.

TESZT

EARTHFALL

Ritka az igazán jó kooperatív szörnyvadászat, aminek az alapjait talán leginkább a Left 4 Deadnek köszönhetjük, így a korábban az Early Access rovatunkat is megjárt Earthfallnak kimondottan örültünk, mikor először fedeztük fel a Steam kínálatában. Hogy a több mint egy évnyi munka során mennyire érett be a szörnyinvázió érlelte gyümölcs, az most még kérdéses, de következő számunkban mindenképpen beszámolunk a végleges verzióval elstartoló akciójátékról.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

AUGUSZTUS 16-ÁN

JELENIK MEG

MARVEL STUDIOS
A HANGYA ÉS A DARÁZS
JÚLIUS 26-TÓL A MOZIKBAN
3D-BEN ÉS IMAX 3D-BEN
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12
© 2018 MARVEL
forumhungary.hu
facebook.com/FilmKockak

Ismét egy világháború
BATTLEFIELD 5
A DICE visszatér a sorozat gyökereihez.
Sirassuk meg az öreg patást!
DEVIL MAY CRY 5
Dante sokadszorra is visszatér ördögöt náspángolni.
Amerika még mindig lángokban áll
TOM CLANCY'S THE DIVISION 2
Mindenből többet és nagyobbat ígér a Ubisoft ügyeletes online akciójátéka.
eset
INTERNET SECURITY
ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN
Milyen évet írunk?
RESIDENT EVIL 2
Alapoktól építik újra a legnépszerűbb Resit!
4X-be csomagolt 40,000
WH 40K: GLADIUS - RELICS OF WAR
Összetett stratégiai játékban állhatunk ki a Birodalomért.